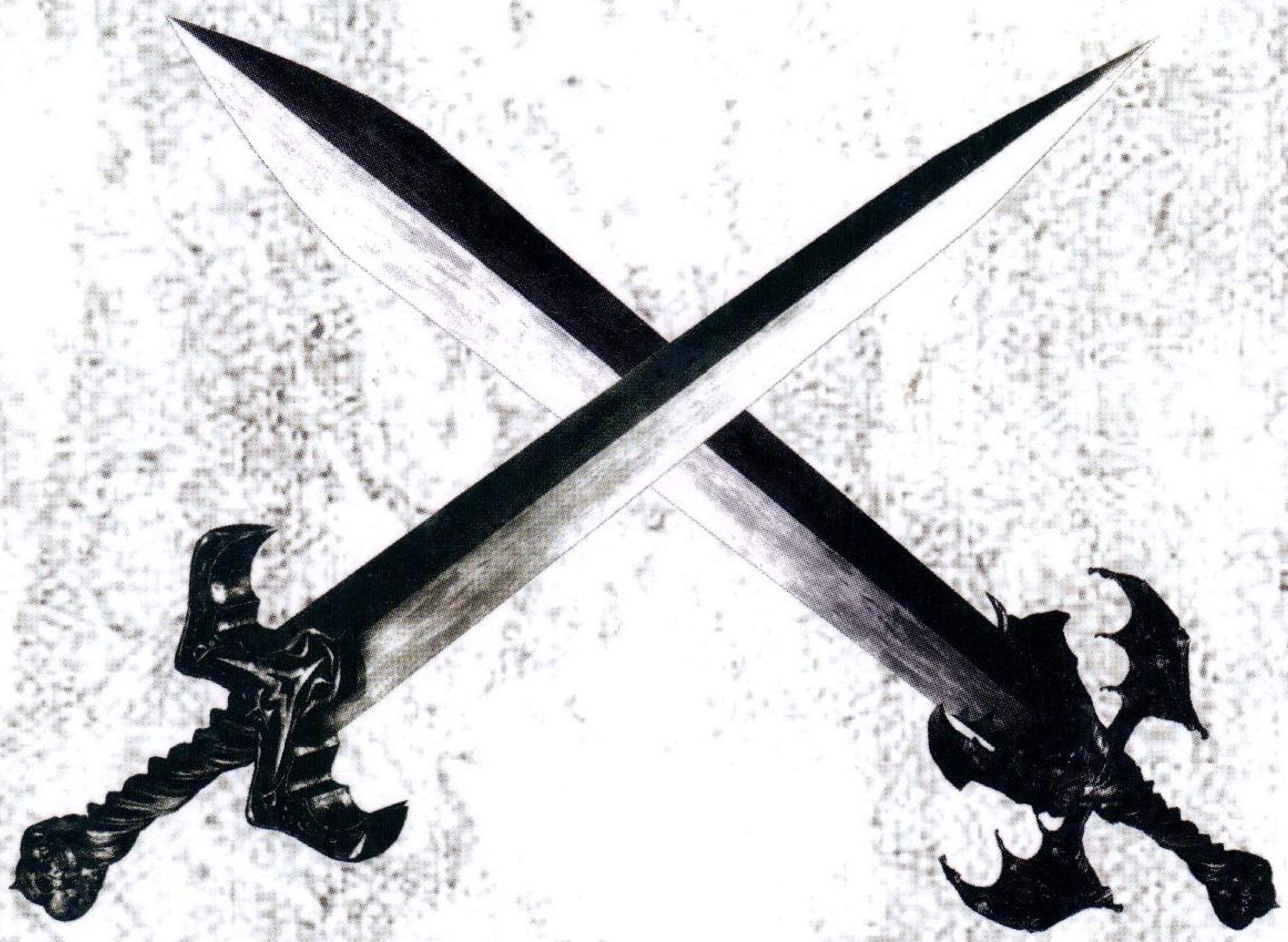
DEVIL MAY CRY

DEVIL'S COMPLETE BOOK

鬼泣 恶魔全书



《鬼泣》全系列设定画集

DEVIL MAY CRY

珍贵资料
在此一览无余

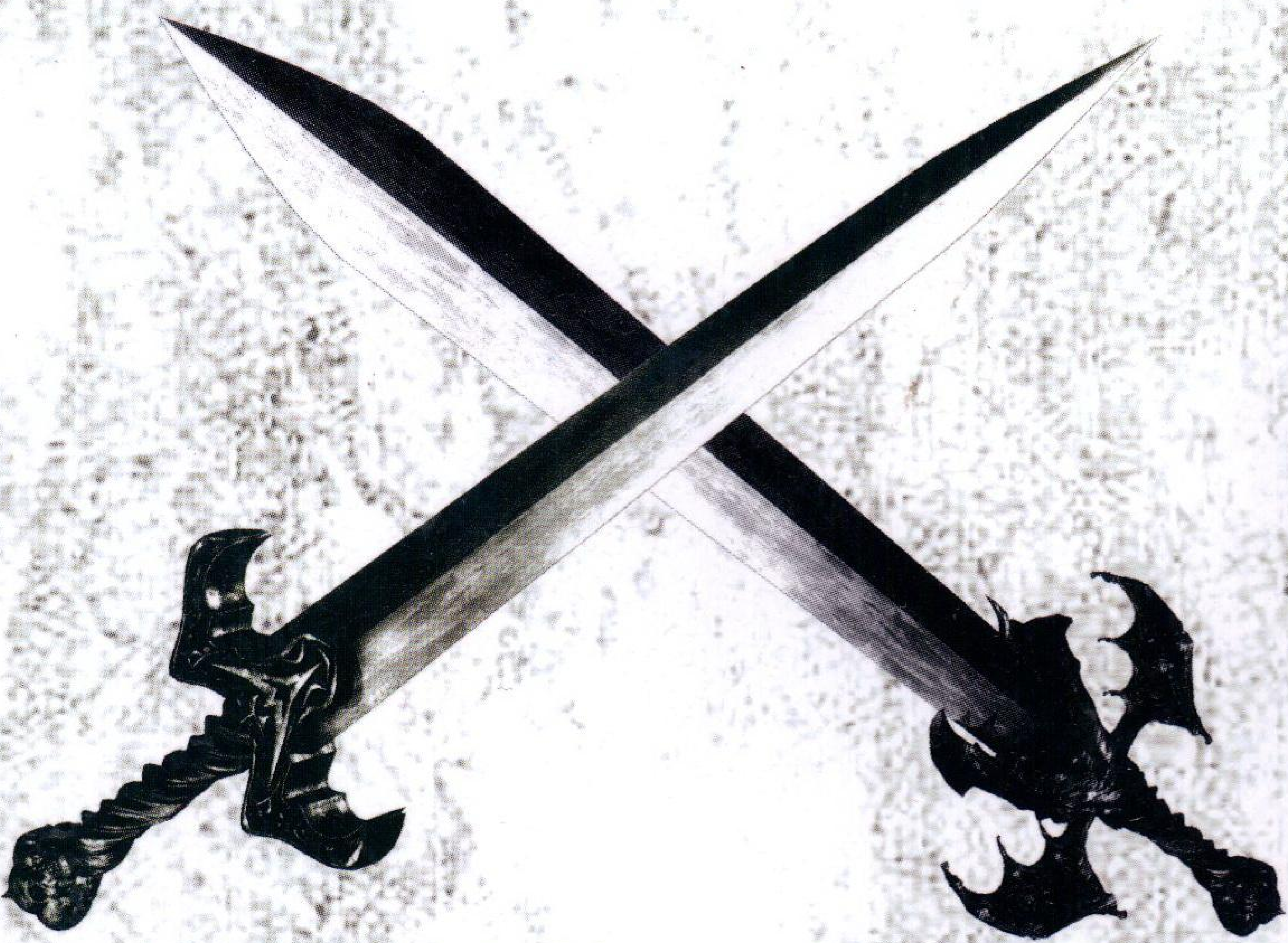


DEVIL'S COMPLETE BOOK

DEVIL MAY CRY

DEVIL'S COMPLETE BOOK

鬼泣 恶魔全书





DEVIL MAY CRY + DEVIL'S COMPLETE BOOK

CONTENTS

人物篇 CHARACTER 003

恶魔篇 DEVIL 018

设定篇 ARTS 040

武器篇 WEAPON 101

场景篇 MAP 112

访谈篇 INTERVIEW 131

鬼泣 恶魔全书

DEVIL MAY CRY + DEVIL'S COMPLETE BOOK

DEVIL MAY CRY + DEVIL'S COMPLETE BOOK

CHARACTER

人物篇



但丁 DANTE

继承了传说中的魔剑士斯巴达与人类女性伊娃血统的青年，双胞胎中的弟弟，经营着一家事务所。但丁实际上是使用长剑“力量之刃”以及双枪“黑檀木&白象牙”的恶魔猎人，能够变身为魔人。他就宛如“恶魔中的恶魔”一般，随时准备着与黑暗中蠢蠢欲动的恶魔对抗。二十年前，但丁的母亲被害，为了报仇雪恨，他一直在狩猎恶魔。正如事务所的名字——“DEVIL MAY CRY”一样，但丁对恶魔毫不手软，但却对人类充满了善意。

在一个满月之夜，但丁被长得酷似自己母亲的女性崔西以魔界帝王孟德斯复活为由带到了玛雷特岛上。在那里，他经历重重险阻，并与各种恶魔展开了战斗。当得知被自己杀死的黑骑士竟然就是孪生哥哥维吉尔时，但丁的心中不禁产生了无尽的愤怒，而崔西同样也被孟德斯利用更让这种感情愈演愈烈。最终，继承斯巴达血统的但丁带着一颗复仇的心，向无情利用崔西和维吉尔、杀害母亲的仇人孟德斯走去……



DEVIL MAY CRY

崔西 TRISH

由孟德斯创造的相貌酷似但丁母亲的女性。杀害但丁母亲的孟德斯复活后准备再次侵入人间，而崔西就是他撒下的将但丁诱惑到玛雷特岛的诱饵，她得到的命令是消灭继承了斯巴达血统的但丁。可在一步步诱惑但丁并将其逼入绝境后，崔西反而被但丁所救并渐渐对他产生了好感。背叛孟德斯后，崔西反遭毒手，但她却得到了“人间的宝物”——泪水。





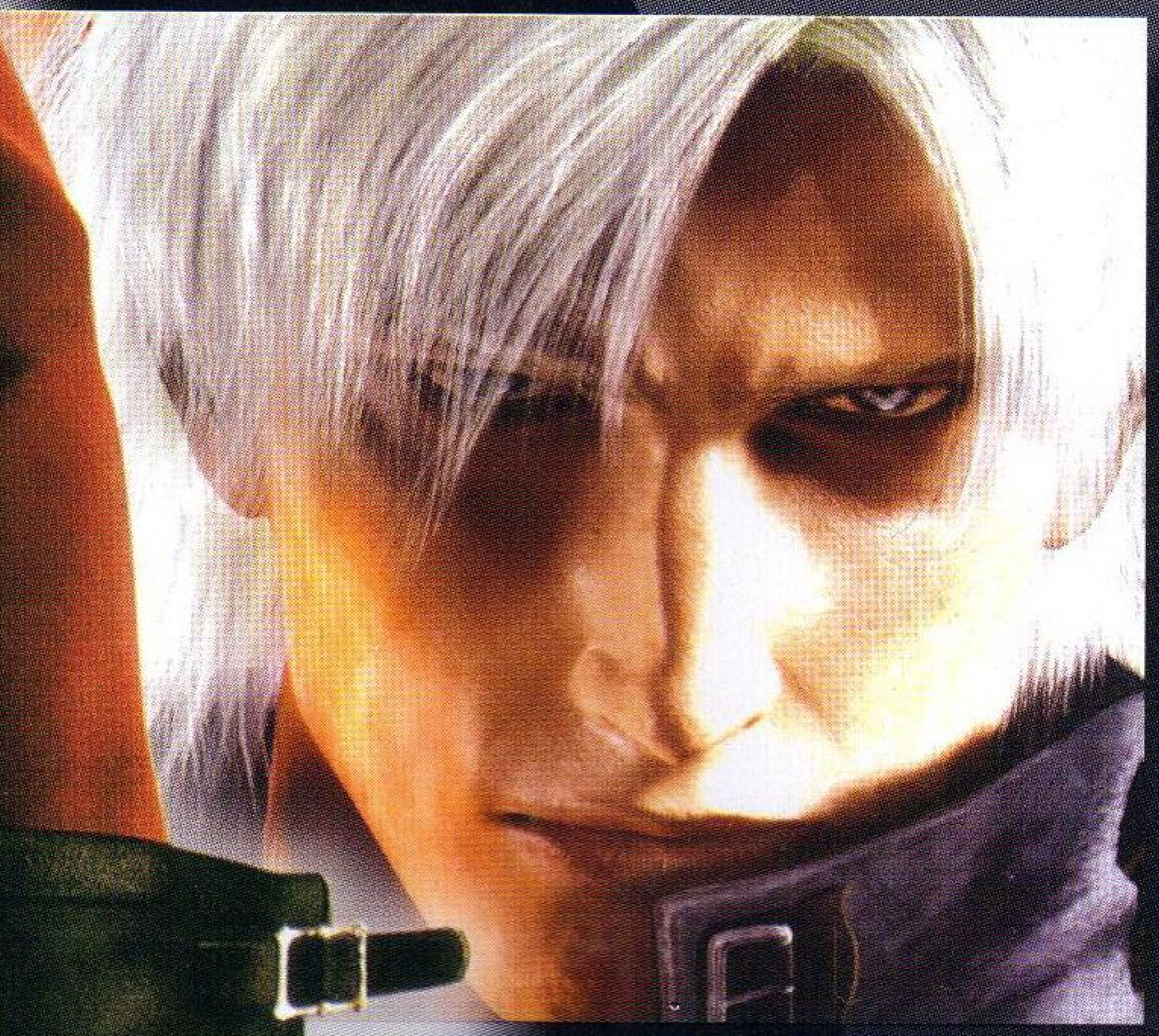
DEVIL MAY CRY



但丁 DANTE

经营着"DEVIL MAY CRY"事务所的银发男性，真实身分是专门接手清除恶魔任务的恶魔猎人。但丁继承了英雄斯巴达和人类女性伊娃的血统，是双胞胎中的弟弟，依靠长剑和两把自动手枪消灭出现在人间的恶魔。

某天深夜，在博物馆里，但丁与露茜娅联手打败了出现在其中的恶魔。为了帮助露茜娅阻止阿琉斯，但丁来到了杜玛利岛的中心，可是那里已经被阿琉斯召唤的恶魔占据，甚至连战车和高楼都被附了体。得知自己只是恶魔的奴仆后，露茜娅将能够打开魔界之门的阿尔卡那交给但丁后便独自去寻找阿琉斯了。在阿琉斯的集团楼顶上，但丁救出被抓的露茜娅，但阿尔卡那却被夺走了。为阻止邪神复活，但丁和露茜娅一同开始了最后的战斗。

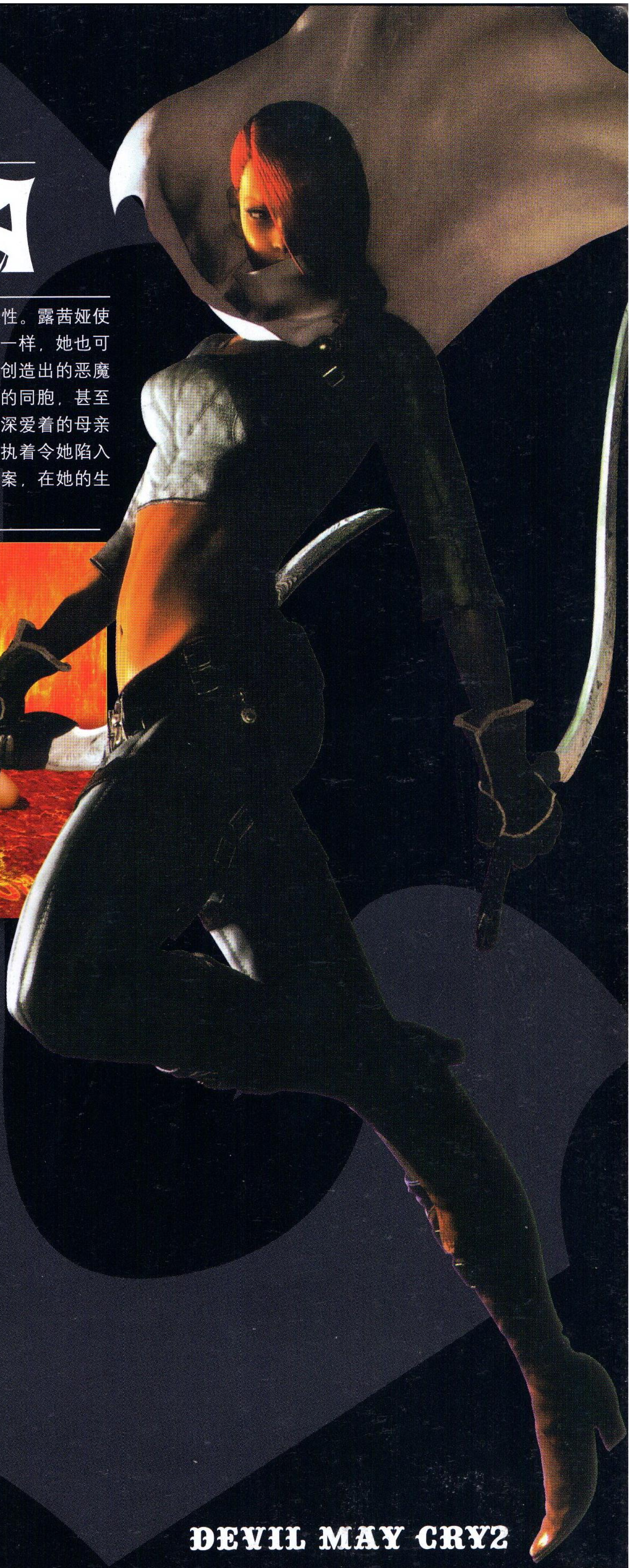


DEVIL MAY CRY2

露茜娅 LUCIA

守护“圣与魔交融的岛屿”——杜玛利岛的女性。露茜娅使用两把锋利的弯刀消灭出现在岛上的恶魔，与但丁一样，她也可以变身为魔人。然而，露茜娅其实是阿琉斯以魔法创造出的恶魔的奴仆，她既不是玛蒂耶的亲生女儿，也不是但丁的同胞，甚至都不是人类。对她来说，最大的痛苦莫过于自己与深爱着的母亲玛蒂耶没有血缘关系，而对“不可改变的血缘”的执着令她陷入了迷惘之中。但最后，露茜娅找到了自己想要的答案，在她的生命中，已经产生了“心灵的羁绊”。





DEVIL MAY CRY2

但丁 DANTE

为寻找杀母仇人而经营事务所的少年，魔剑士斯巴达与伊娃的孩子，双胞胎中的弟弟。一天，神秘男子阿卡姆找到但丁，并将维吉尔的请柬交给了他。按照请柬所示，但丁来到恶魔之塔，在这里他遇到了为报母仇而追杀父亲的少女——“女士”。但丁被维吉尔打败后，母亲留给他的饰品被夺走了。就在维吉尔因魔界之门没有打开而困惑时，但丁与女士出现了。最终，为贯彻父亲斯巴达的信念，为结束一切，但丁带着女士的托付，向着与阿卡姆决战的魔界冲去。





女士
LADY

阿卡姆的女儿，原名梅雅丽，继承了母亲的巫女之力，由于与但丁相遇时她并没有报出自己的姓名，因此被但丁称为“女士”——也就是“小姐”的意思。女士追着杀死自己母亲的父亲来到了恶魔之塔，她坚信仇必须由自己亲自来报，这对她而言就是“家庭问题”。可是，当女士向被但丁和维吉尔打败的阿卡姆开枪时，她的眼睛被泪水浸湿了，这是被弑父的罪名吞噬的女士依然没有抛弃人类之身的证据。



DEVIL MAY CRY3

维吉尔 VERGIL

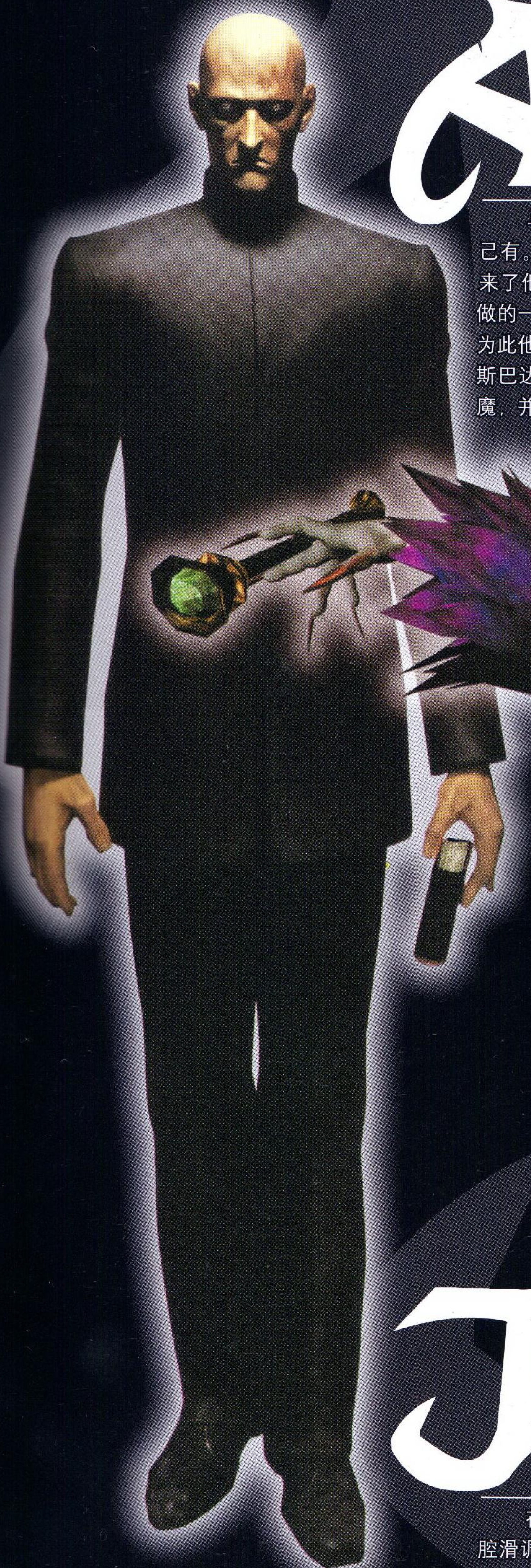


但丁的孪生哥哥，性格与但丁正好相反，不喜欢热闹，武器是父亲的遗物"阎魔刀"。维吉尔为寻求继承自斯巴达的恶魔之力，与阿卡姆共同策划打开魔界之门。但毕竟是继承了斯巴达血统的人，维吉尔并不是为毁灭人间而渴望恶魔之力的，他只是单纯地想要变得强大。最后，被阿卡姆利用的维吉尔独自留在魔界并向孟德斯发起了挑战，但最终不敌对手，反而成了孟德斯的傀儡。维吉尔之所以选择留在魔界，让但丁回到人间，并不是因为他企图独占恶魔之力，而是因为他希望但丁能作为人类生存下去。



DEVIL MAY CRY3

阿卡姆
ARKHAM



与维吉尔共同行动的神秘男性，崇拜恶魔，企图将斯巴达之力据为己有。阿卡姆利用拥有一半恶魔血统的维吉尔引诱出了但丁，同时也带来了他的亲生女儿——为报杀母之仇而来的“女士”。实际上阿卡姆所做的一切都是为了打开魔界之门，使世界陷入混沌，然后让自己成为神，为此他甚至亲手杀死了自己的妻子，还企图对女儿下手。但是他却低估了斯巴达之力，解开封印的阿卡姆无法控制强大的力量而变成了丑陋的恶魔，并败给但丁和维吉尔，落入魔界，最终死在了自己的女儿手上。



小丑
JESTER

在恶魔之塔神出鬼没的小丑，与外表不同，他说话的时候总是油腔滑调。小丑没有表明自己究竟是敌是友，并心怀鬼胎地与但丁等人接触，而且没有人能猜透他的真实用意。但实际上小丑的真实身分是阿卡姆为使获得斯巴达之力的计策成功所扮演的真正意义上的“小丑”。

DEVIL MAY CRY3

人物关系图

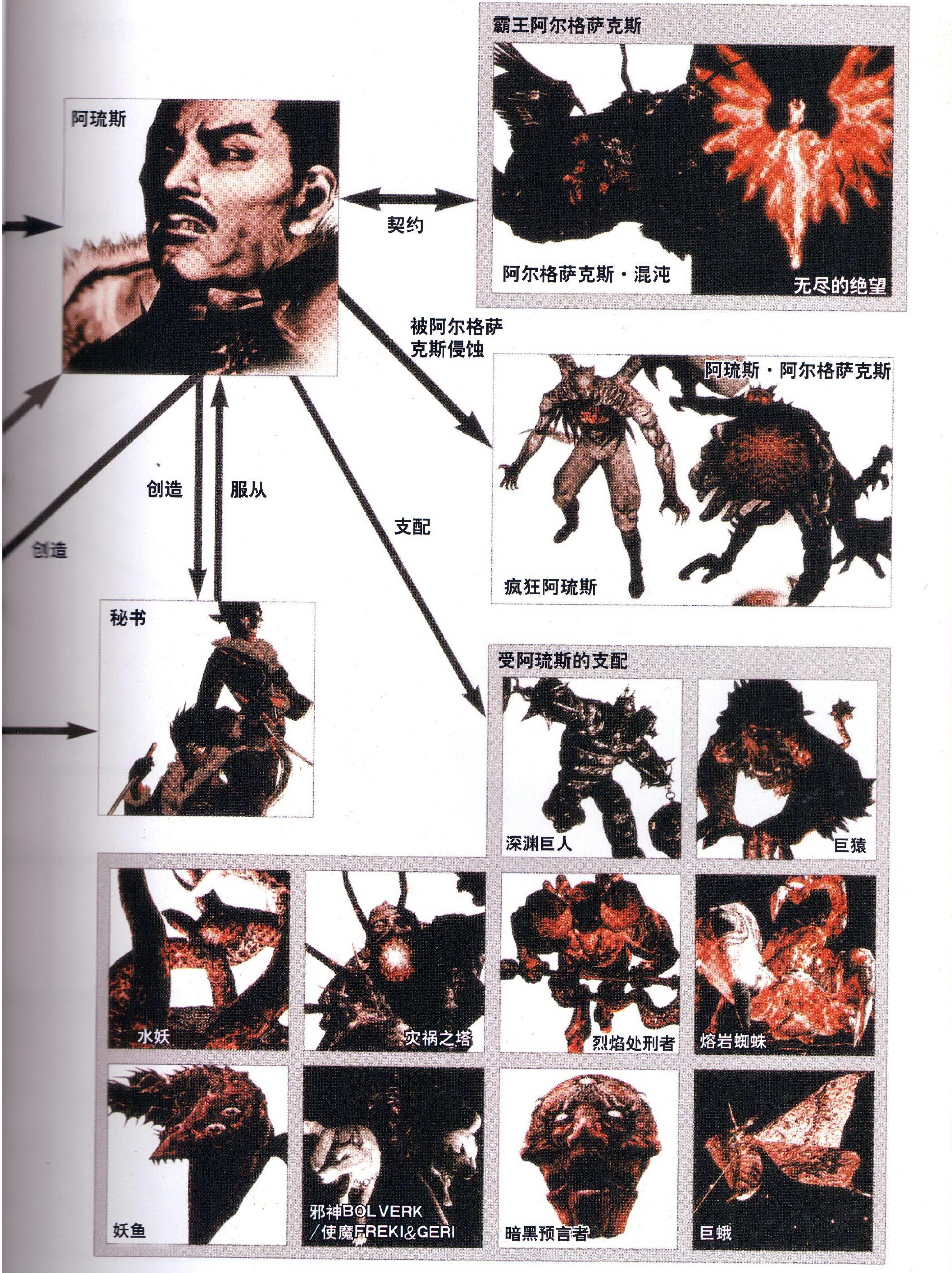
Correlation Diagram



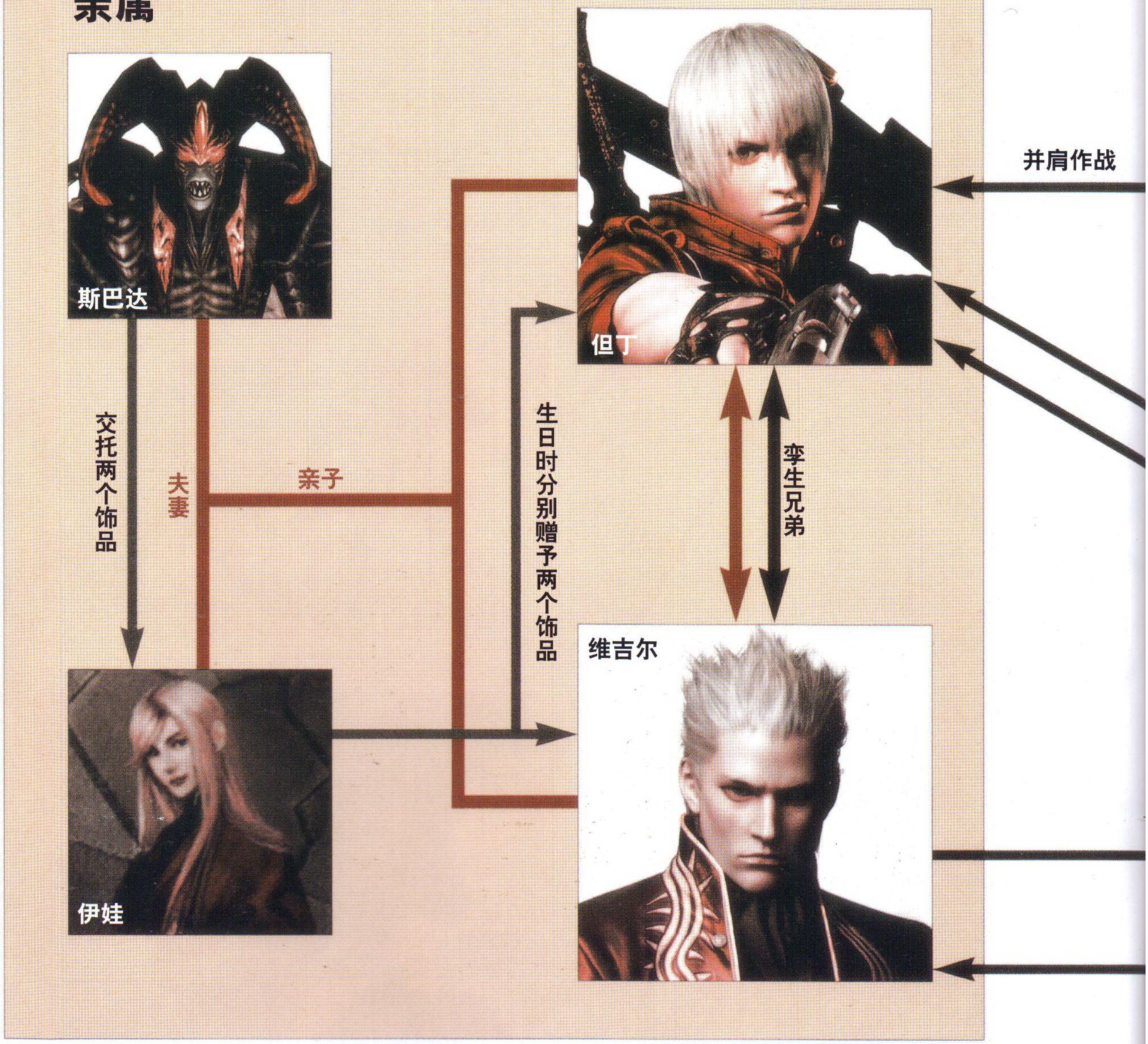

亲属
曾在2000年前战斗
夫妇
斯巴达
伊娃
亲子
容貌相似
但丁
维吉尔
?
崔西
委托
双胞胎
同一个人
服从
创造
杀母仇人
继承斯巴达血统的禁忌存在
曾在20年前袭击
受孟德斯的支配
孟德斯
熔岩蜘蛛
黑骑士
服从
支配
狮鹫
梦魇


亲属
斯巴达
父子
但丁
目标
并肩作战
委托
对立
杜玛利的守护者
玛蒂耶
没有血缘关系的母女
露西娅
同类




霸王阿尔格萨克斯
阿尔格萨克斯·混沌
无尽的绝望
阿琉斯
契约
被阿尔格萨
克斯侵蚀
阿琉斯·阿尔格萨克斯
疯狂阿琉斯
创造
服从
支配
创造
秘书
受阿琉斯的支配
深渊巨人
巨猿
水妖
灾祸之塔
烈焰处刑者
熔岩蜘蛛
妖鱼
邪神BOLVERK
/使魔FREKI&GERI
暗黑预言者
巨蛾

亲属



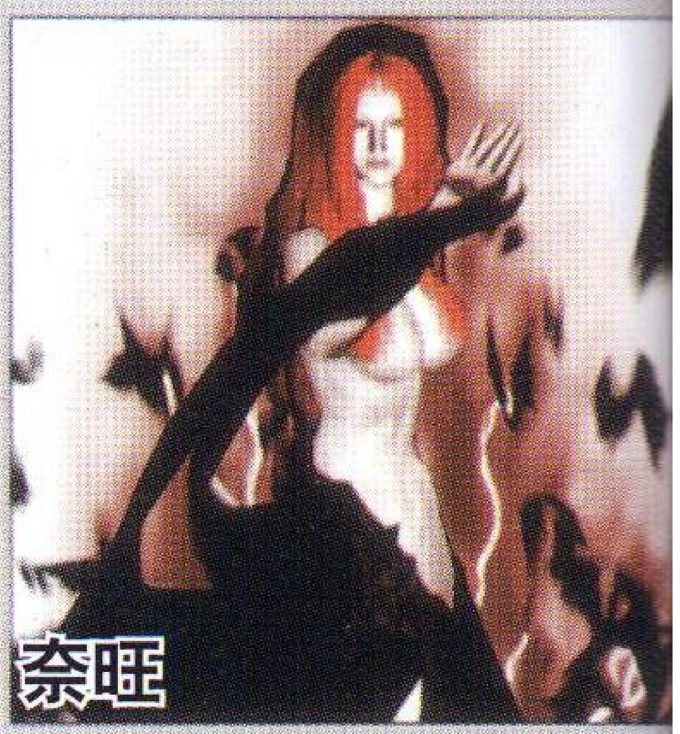
恶魔之塔

与恶魔之塔一起复活的恶魔


地狱犬


基嘉比特


利维亚桑的心脏


奈旺



亲属
女士（梅雅丽）
继承巫女之血
阿卡姆之妻
亲子
杀母仇人
夫妻
作为得到恶魔之力
仪式的祭品献祭
引诱至恶
魔之塔
阿卡姆
小丑
使恶魔之塔复
而共同策划
引诱至恶魔之塔最
深处的典礼室



阿耆尼&楼陀罗
贝奥武甫
革律翁
分身幻影

DEVIL MAY CRY + DEVIL'S COMPLETE BOOK

DEVIL

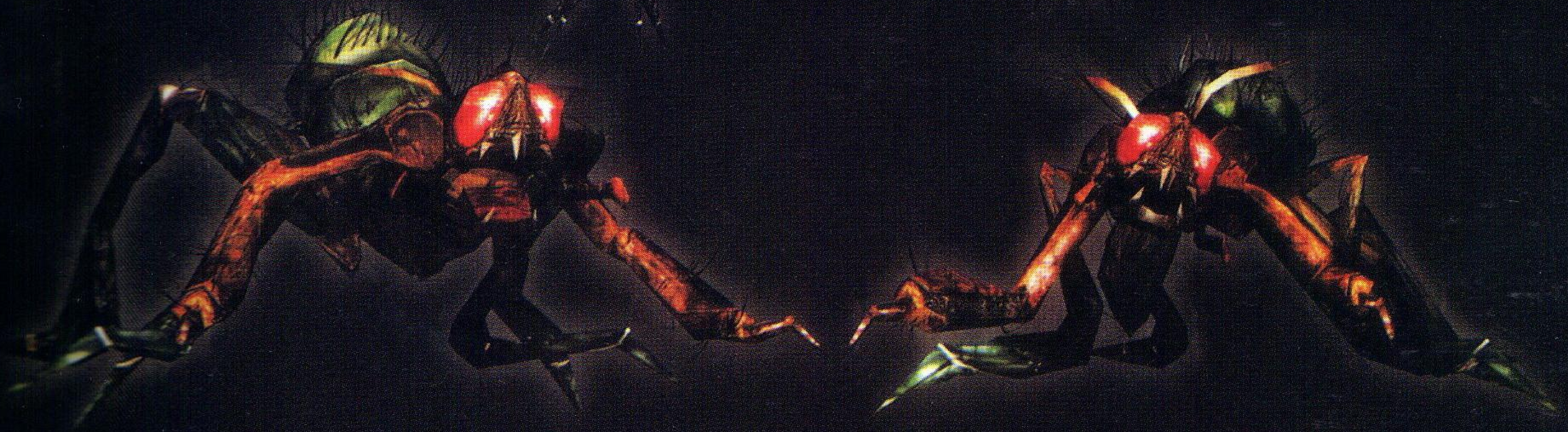
悪魔篇



蝇魔

Beelzebub

基于苍蝇设计出来的敌人，目的就是想让人产生一种生理上的厌恶感。在游戏的舞台设定变成魔界之后，敌方角色的外形也有了一定的要求。不过蝇魔的设定在那之前就已经确定了下来，因此它设计的理念就是“恶心”。也正因为这样，蝇魔发动的蛆虫攻击看上去与外表华丽的但丁一点都不相称……





利刃

Blade

伴随着游戏开发课题的变更，当初所构思的设定需要替换成可以在动作游戏的世界中活跃的敌方角色。因此开发小组将这个敌人的身体修改成有着类似爬虫类一样犀利而又跃动感十足的轮廓，还给它配备了强力武器——长爪以及头盔、盾牌等装备，于是利刃就变成了一个完美凝缩了魔界世界观的敌人。

它拥有如同锋利的刀一样的爪子，因此被命名为“利刃”。

Cyclops 独眼怪

当初它的设定只是将熔岩蜘蛛的颜色替换一下，但是如果两个不同种类的敌人却长着相同的样子未免有些奇怪，于是开发小组给它添加了一些细节的变更。实际上最大的变更还是它的面部，与熔岩蜘蛛不同的是它的脸部正中有一只巨大的眼睛。

因为它只有一只眼睛并可以吐出岩石，所以将其命名为“独眼怪”。





死亡剪刀手

Death Scissors

它最初只是戴了一个女性的面具，但是有人说这样很没有“味道”，于是开发小组又制作了更加精致的面具，死亡剪刀手就这样诞生了。因此它的设定也比最开始时升级了，最后作为高级的恶魔在游戏中登场。

死亡剪刀手非常强大，从这一点上就能看出喜欢制作动作游戏的开发小组的侧重点。不光是CG，还有攻击动作等场面也都倾注了开发小组成员的大量心血。



死亡镰刀手

Death Scythe

只有一只眼睛的骷髅，长着两根伸向天空的角的敌人。它并不是拥有相同款式镰刀的“罪恶镰刀手”的异色版，它们的面部设计和攻击招式都是截然不同的。在开发小组中许多人都很热衷于个角色，因此他们为死亡镰刀手开发了很多新的招式。



盲目崇拜

Fetish

“盲目崇拜”和“无名魔”都是作为“古代宗教系列”被制作出来的敌人，即使是在开发小组中也很有人气。它们可以从嘴里喷出火焰，挥舞着火把如同街头艺人一样向但丁发动攻击。它们是比“悬丝傀儡”更高级的恶魔，因此身体上并没有线。在登场的情节中，它喷着火好像在说“我和悬丝傀儡是不一样的”，给人留下了深刻的印象。



冰霜
Frost

冰霜被评价为“即使是在敌人中，它的外表也是数一数二的”。与利刃不同的是，他们登场的时候总是两人一组。

冰霜有一种攻击方式是变成冰块高速移动，这是基于某部漫画中主人公的必杀技创作出来的。也许拥有华丽外表的“冰霜”真的具备可以与主人公相匹敌的英雄素质吧。



狮鹫
Griffon

乍看之下会以为它是鸟，但实际上是开发小组参考恐龙的感觉制作出来的。“让恐龙以原型状态登场的话会比较困难，如果做成怪鸟型的敌人应该就可以了吧”，这就是狮鹫的制作理念。在制作它的动作时，开发小组还参考了霸王龙的运动，在它步行的时候就能体会到恐龙的感觉。

悬丝傀儡

Marionette

它们就如同是FC游戏《超级马里奥兄弟》（1985年・任天堂）中蘑菇与乌龟一样的配角，是《鬼泣》中极具代表性的敌人。在刚开始制作的时候它们的设定是被一个有着恶趣味的城主收集的尸体，之后被制作成类似“弗兰肯斯坦”一样的怪物，可是后来游戏的舞台变成了魔界，于是它们就被改成了魔界使者，并被绑上绳子变成了现在这幅样子。





孟德斯

Mundus

“Mundus”在拉丁语中是“宇宙”的意思。在与孟德斯一战中，两个人从空战转为地面战的时候还插入了一段孟德斯被但丁击落地面的情节。在开始时并没有预定制作这段情节，可是后来在开发小组成员闲聊时，提出了很多类似“它被但丁击落到地面后，魔人状态就解除了”“地面上也因为孟德斯的攻击而燃烧起来”等想法，于是最后就变成了游戏中那样华丽的场面。

顺带一提，游戏中像这样由于闲聊而增加的场面真的是数不胜数。



黑骑士

Nelo Angelo

NeloAngelo的原意为“黑天使”，在诗人但丁所著的《神曲》中作为侍奉地狱魔王的恶魔登场，真实身分是但丁的哥哥维吉尔。在兄弟阋墙之争中，如果双方都以一种非常积极的状态投入，场面就会变得极其华丽。但是如果双方变得互相憎恨的话，整个争端就会转变成悲剧。这种让人感到一丝浪漫的兄弟对决的设定在《鬼泣》中也被采用了。

在他们二人过场的情节中并没有互相对话的场面，而是举起各自的剑砍向对方，这是一种无言的交流。男人之间的战斗是不需要语言的。

梦魇

Nightmare

在粘稠的身体中漂浮着多具尸骸的敌人。这个设定是基于以前很流行的一款名为“史莱姆”的玩具完成的。

当初只是想设定成“好像史莱姆状态的敌人，一旦被光线照射到就会缩回硬壳中”。但是在制作阶段，它被冠以“梦魇”之名，并衍生出了诸如可以将但丁吞下并将其带到噩梦空间，以及发射冰冻光线等攻击方式。

顺带一提，但丁的武器“梦魇”的名称中有一个象征着试验品意义的“β”，而这个巨大的敌人“梦魇”则是象征着成品的“α”。或许魔帝孟德斯还可以将其拿在手中当作武器使用。



无名魔
Nobody

这个敌人的设定理念就是“人类由于病毒的感染而发生异变的异形”。穿着战斗装束、全身刺满了怪异纹身的古代文明战士由于受到了不死诅咒才变成这幅样子。它的名字中所包含的意义是，由于病毒的影响而失去自我，因渴求鲜血而徘徊了百年的“无名战士”。

那些一旦戴上就可以发挥出超强力量的面具，是为了赋予它们每个人特别个性的关键道具。而且有的可以发出猿猴一样的叫声、有的狂暴地乱冲、有的自爆之后液体四溅等等，这些不同的攻击和行动都赋予了它们独特的个性。





熔岩蜘蛛
Phantom

熔岩蜘蛛开始只是一个巨大的蜘蛛形敌人，在它身体中咕嘟咕嘟地流淌着的岩浆是后来才加上的。当世界观变成魔界之后，又追加了可以吐出火球的攻击方式，所以开发小组将它身体内部的肉质部分变成了灼热的岩浆，因此熔岩蜘蛛就变成了与开始截然不同的样子。



等离蝙蝠
Plasma

由于制作进度的原因，敌人的制作工程被大大缩短，“等离蝙蝠”就是在这种情况下被制作出来的。不过游戏开发小组也提出“不想做那种重复使用同一个招式的敌人”的意见，而是站在玩家的立场上“想要做一个可以使用但丁的招式的家伙”，于是它的外形也被设定成模棱两可的样子。因为它的本体很模糊，所以给玩家带来的恐怖感也成倍地增加了。



骷髅马尾藻
Sargasso

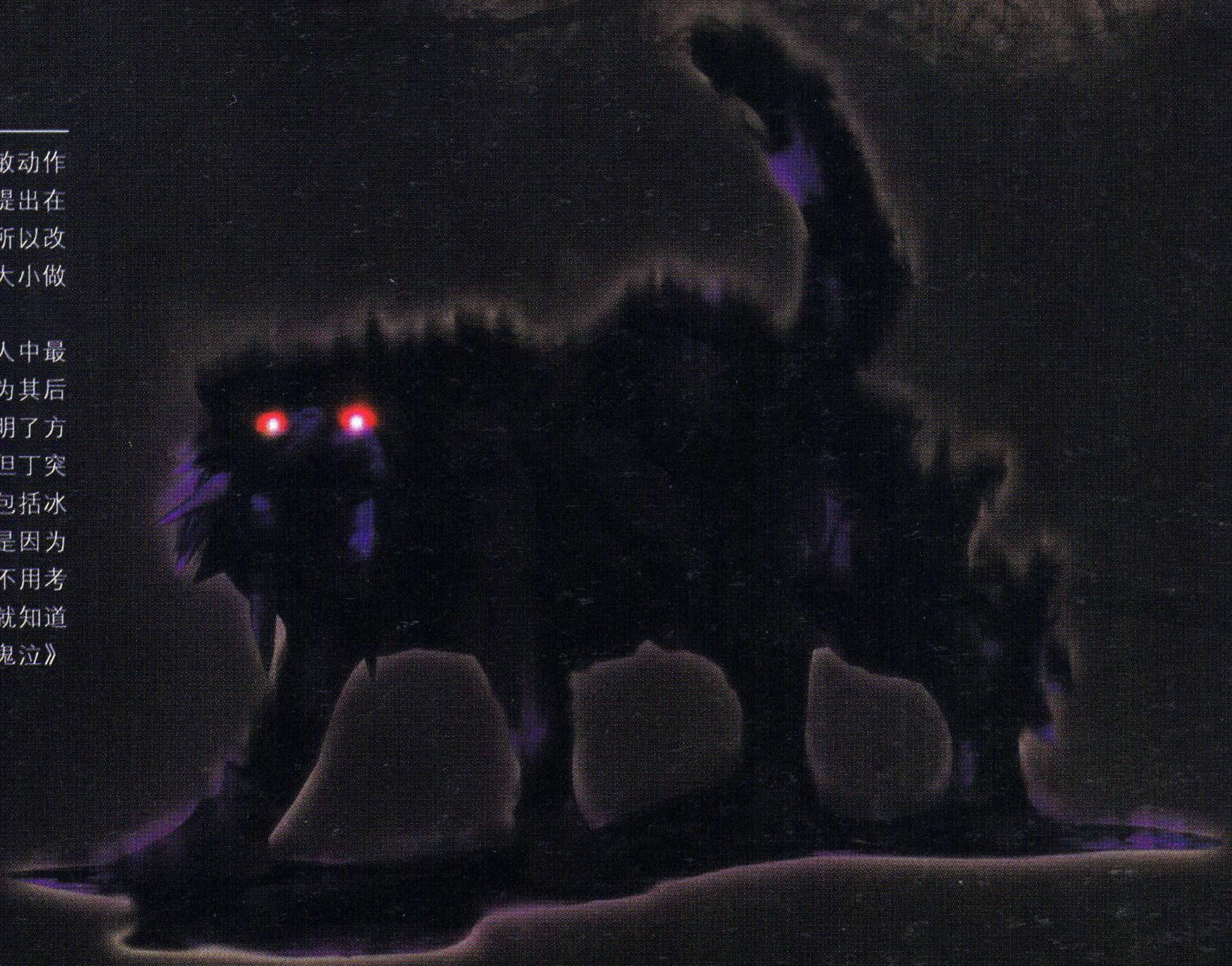
被用在梦魇的噩梦空间中的敌人。这个敌人并没有包括在当初的制作企划中，而是负责开发的小组在空闲的时候自己制作出来的“预定外”的敌人，后来被安排在海底神殿中登场，并被冠以“骷髅马尾藻”的称呼，堂堂正正地成为了《鬼泣》中敌人的一员。

马尾藻在百慕大海域原本意味着“沉船墓场”，因为在设定中这个敌人的任务就是将过往船只弄沉，所以才将它命名为“马尾藻”。

暗影 Shadow

有着如同黑豹一般灵敏动作的黑猫型敌人。因为有人提出在古城中不应该出现黑豹，所以改成了黑猫，并将它的头部大小做了相应的调整。

它登场的场面是在敌人中最先完成的，而“暗影”也为其后登场的敌人的过场情节指明了方向。有很多从天而降，对但丁突然发起攻击的场面（其中包括冰雷和寄宿蝙蝠等），大都是因为这个原因。所谓“什么也不用考虑，只是看了这样的场面就知道受到了攻击”，这就是《鬼泣》的过场情节给人的感觉。





罪恶剪刀手
Sin Scissores

“罪恶剪刀手”和“罪恶镰刀手”这样好像死神一样的角色都是在游戏的世界观变为魔界的同时产生出来的。在“既然舞台变成了魔界，那么无论如何也要出现恶魔一样的敌人吧”的意向下，死神首先被选中了。在游戏开发小组中也有“在《鬼泣》的影像中让死神登场”的想法。这个角色在刚诞生的时候被称呼为“死神13”。



罪恶镰刀手

Sin Scythe

死神系列中最先制作完成的敌人。它手中拿着象征死神的“镰刀”，后来开发小组中有人提议说“也想要做出拿着剪刀的死神”，于是一个变种版本“罪恶剪刀手”就这样诞生了。

游戏制作开始后，最先制作出来的影像中有一个场面是在大圣堂，三个罪恶镰刀手轮番向但丁发动攻击。虽然只有短短一分钟，却清晰地向大家展示了魔界这个舞台，内容上可以说十分丰富。



魂

Orb

开发小组原本是想将“魂”设定为可以解开某种机关的关键道具，但是在试玩版完成的时候，产生了所谓“怎样才能向玩家传达打到敌人的游戏趣味性呢”，于是“收集魂魄”这样一个系统就此诞生。因为《鬼泣》以战斗为目的，打倒敌人的战绩也是非常必要的。



全员集合

All Star

在一代除了Easy Automatic Mode之外的其他难度中，如果全任务都以S级评价通关，在通关画面之后就会出现这张图片。这是作为对玩家奖励的附加图片。在照片的右上角，斯巴达被作为缺席者对待，从这一点可以看出游戏开发小组的"恶搞"倾向。

Hell Pride

地狱·傲慢



“七宗罪”的恶魔之一，代表着“傲慢”和“高傲”。犯了此罪的人要在地狱接受它的惩罚。这种恶魔以沙子的形态被召唤到人间，使用的武器是大镰刀。

地狱·傲慢是三代敌人中具有代表性的设定。所谓恶魔的要素，就是能让人感受到死亡的气息。关于这个设定在制作小组内部也讨论了很多次，最后将其服装的颜色设定成紫色。

Hell Wrath

地狱·愤怒

“七宗罪”的恶魔之一，代表着“愤怒”，负责惩罚犯过愤怒之罪的人类。它扛着一个巨大的魔兽心脏，可以凭借猛烈的爆炸冲击力将周围的人炸飞。

地狱·愤怒身上绑着的绳子给人一种恶魔的囚徒的感觉。由于手中的炸弹给人的视觉冲击力很大，所以它们本身的存在感稍微有些弱。





Hell Lust

地狱·色欲

“七宗罪”的恶魔之一，代表着“色欲”。如果人类犯了色欲之罪，死后就要受到这种恶魔的惩罚。它拿着一把巨大的镰刀，擅长在高速移动中发动攻击。

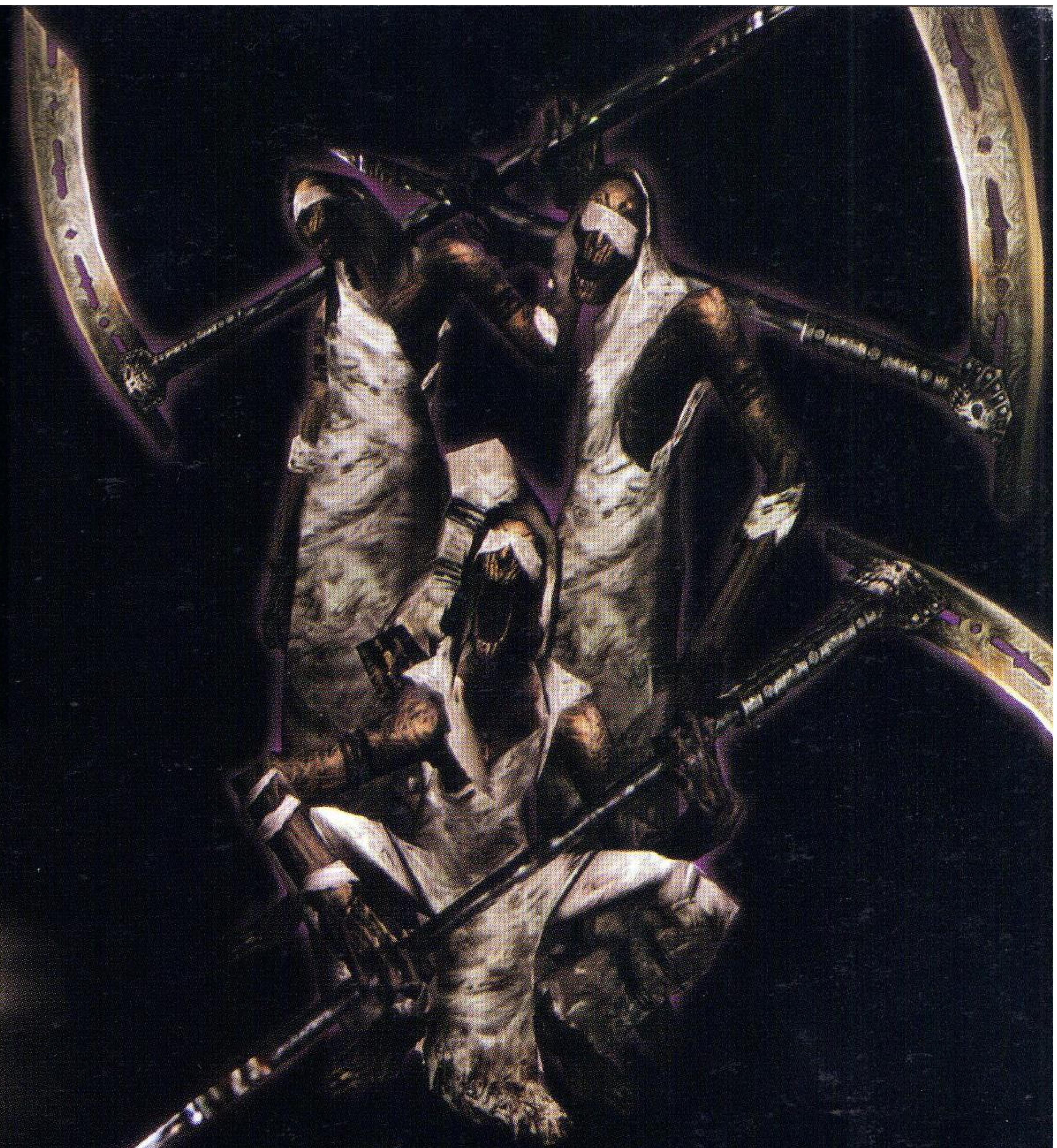
地狱·色欲是可以在画面中快速移动，然后突然消失继而发动攻击的强敌。由于它需要剧烈运动，所以制作人员给它设计了宽大的衣服，并且将衣服的颜色设定成醒目的红色。

Hell Sloth

地狱·懒惰

“七宗罪”的恶魔之一，代表着“懒惰”。据说生前犯过懒惰之罪的人死后堕入地狱就要接受它的惩罚。手拿巨大镰刀，在瞬间移动中发动攻击是它所擅长的事。

制作小组原本为“地狱系列”的敌人设计了很多颜色，就像是“某某作战小分队”一样。这个角色的脸被遮住了，就是想要体现出它的特性来。





Hell Greed

地狱·贪婪

“七宗罪”的恶魔之一，代表着“贪婪”。它的职责就是负责惩罚那些生前犯过贪婪之罪的人类。其武器是一个巨大的棺材。

这种敌人的特征就是那个巨大的棺材，实际上这个道具的原型就是用于拷问的刑具——铁处女。



Hell Gluttony

地狱·饕餮

“七宗罪”的恶魔之一，代表着“暴食”。犯过暴食之罪的人类死后就会受到它的惩罚。在战斗的时候，它可以从嘴里吐出沙子作为武器。

如果将它设定成单纯的绿色，感觉上就没有那么邪恶，于是就调整为那种令人恶心的绿色。战斗方式也设定成比较容易理解的从嘴里吐出沙子的攻击。



Hell Envy

地狱·嫉妒

“七宗罪”的恶魔之一，代表着“嫉妒”。地狱·嫉妒手持巨大的镰刀，出场方式与其他恶魔不同就是其最大的特征。

由于长时间活在利维亚桑的肚子里，所以它的衣服与皮肤都被腐蚀了。

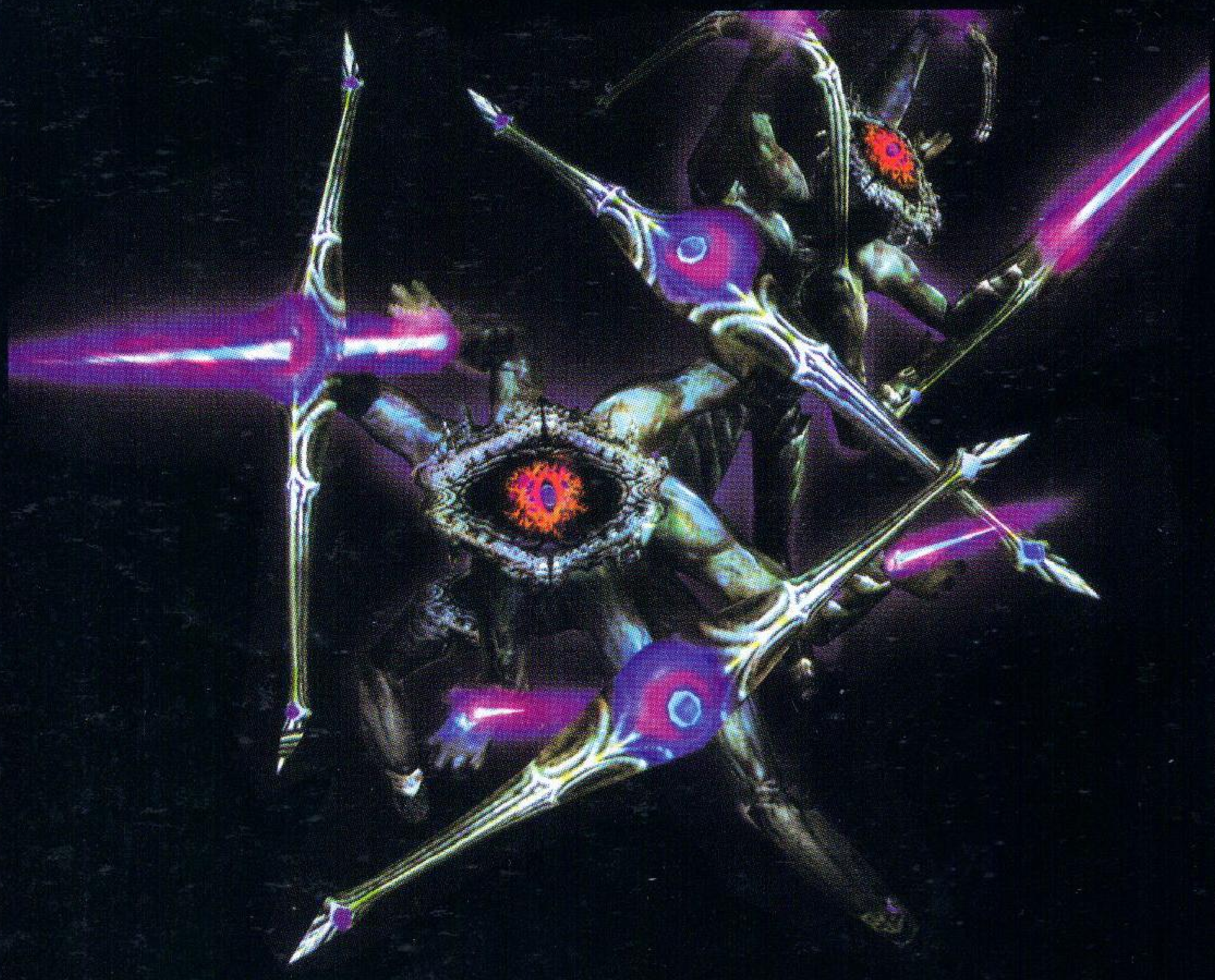


Blood-Goyle

血红蝙蝠

将魔力与鲜血注入石像中所产生的怪物。血红蝙蝠的身体由特殊的液态物质所构成，被剑砍断之后可以分裂成两个生命体，但是被子弹打到的话就会在一定时间内恢复成石像的形态。

最初提出的想法是血红蝙蝠是圣杯的脚变成的恶魔，于是设计了一个只有一只脚的怪物。后来在上色的阶段发现看上去很像虾米，于是就又给它加上了双翅，最后变成了现在这个样子。



Enigma

英格玛

石像中被注入生命后诞生的恶魔，拥有巨大的眼睛和六只手臂，手中拿着充满魔力的弓箭。英格玛射击能力强，即便目标距离很远也能轻松命中。

这个设定的整体感觉就是恶魔附在某个国家的神像上，而它手中的弓箭也是石像原本就有的东西。





Arachne

蜘蛛女

原本是人类女性的魂魄，后来受到魔界瘴气的影响而变成了恶魔。它可以从嘴里吐出蛛丝缠住猎物，待其无法动弹之后再吞噬对方的魂魄。在它的肚子中还寄宿着无数的小蜘蛛。

最初这种敌人分为雄性与雌性，最终全部被设定成了雌性。打击腹部侧面可以给它造成巨大伤害是开发初期就确定下来的设定，将其打翻后就可以看到它的弱点部位——腹部。



Queenarachne

蜘蛛女王

位居所有蜘蛛女之上的蜘蛛女王，一般认为是蜘蛛女突然变异而成的怪物，杀伤力比蜘蛛女高。蜘蛛女王体型庞大，浑身散发出女王的气质。

由于需要追加一个角色，于是在很短的时间内做出了一个巨大的蜘蛛女。当时是在没有基本设定草图的情况下制作出来的，因此总觉得有些遗憾。



Dullahan

幽灵骑士

曾经是高傲的骑士所穿的铠甲，被恶灵附身之后就变成了怪物。幽灵骑士手中的盾牌十分坚固，可以将正面的攻击化为无形，相反背后的防守很薄弱。

这种敌人是制作小组参考《魔界村》中飞行骑士的设定理念（正面攻击无效）所创作出来的，原本还考虑将它的武器设定成可以从盾牌的嘴里射出光线，不过最终还是放弃了。



Souleater

噬魂者

由那些被消灭的恶魔的怨念聚集起来所形成的怪物。通常形态下，噬魂者的身体都是以烟雾的状态漂浮在空间里，如果发现猎物，它就悄悄地绕到其背后变成实体，继而发动袭击。

为了表现噬魂者和但丁对峙时的无敌状态，制作人员真的是很辛苦。由于它保持烟雾状态的时间很长，所以玩家很少有机会能够看到它的真面目。



DamnedPawn

诅咒步兵

魔界国际象棋中的棋子——“步兵”。

在进行企划的时候制作人员就打算创作出一款魔界象棋，当时觉得如果运气好的话，也许会将其变成《鬼泣3》的周边产品。可是最后在集合全体制作人员调整角色的多边形数量时也真的很辛苦。如何利用少数多边形表现出攻击方式和个性来，制作小组也是一边摸索一边进行创作的。



DamnedKnight

诅咒骑士

作为魔界国际象棋棋子而被创造出来的怪物，它的名字是象征着骑兵的“Knight”，形态也是模仿魔界中马的样子来制作的。诅咒骑士擅长的攻击方式是挥舞头上的长角，以及从空中踩踏敌人。

虽然它的设定是拥有马的脸部，身体是骨架的结构，可是用骨头制作出来的东西却怎么也看不出来马的脸部特征，于是经过不断修改就变成了现在的样子。

DamnedRook

诅咒之城

作为魔界国际象棋棋子而被创造出来的怪物，"Rook"是"城"的意思，诅咒之城拥有可以制造其他棋子的特殊能力。

虽然这种怪物的外形被设定成"城堡"的样式，不过也有人指出它是由恶魔的手指构成的。





DamnedBishop

诅咒主教

作为魔界国际象棋棋子而被创造出来的怪物的一种，不仅可以放出火焰进行攻击，还可以使用魔力治疗其他受伤的棋子。

诅咒主教只能和真正的国际象棋中的"象"一样，向斜线方向进行攻击。实际上整个"诅咒象棋系列"的角色都是依据真实的国际象棋规则来发动攻击的。

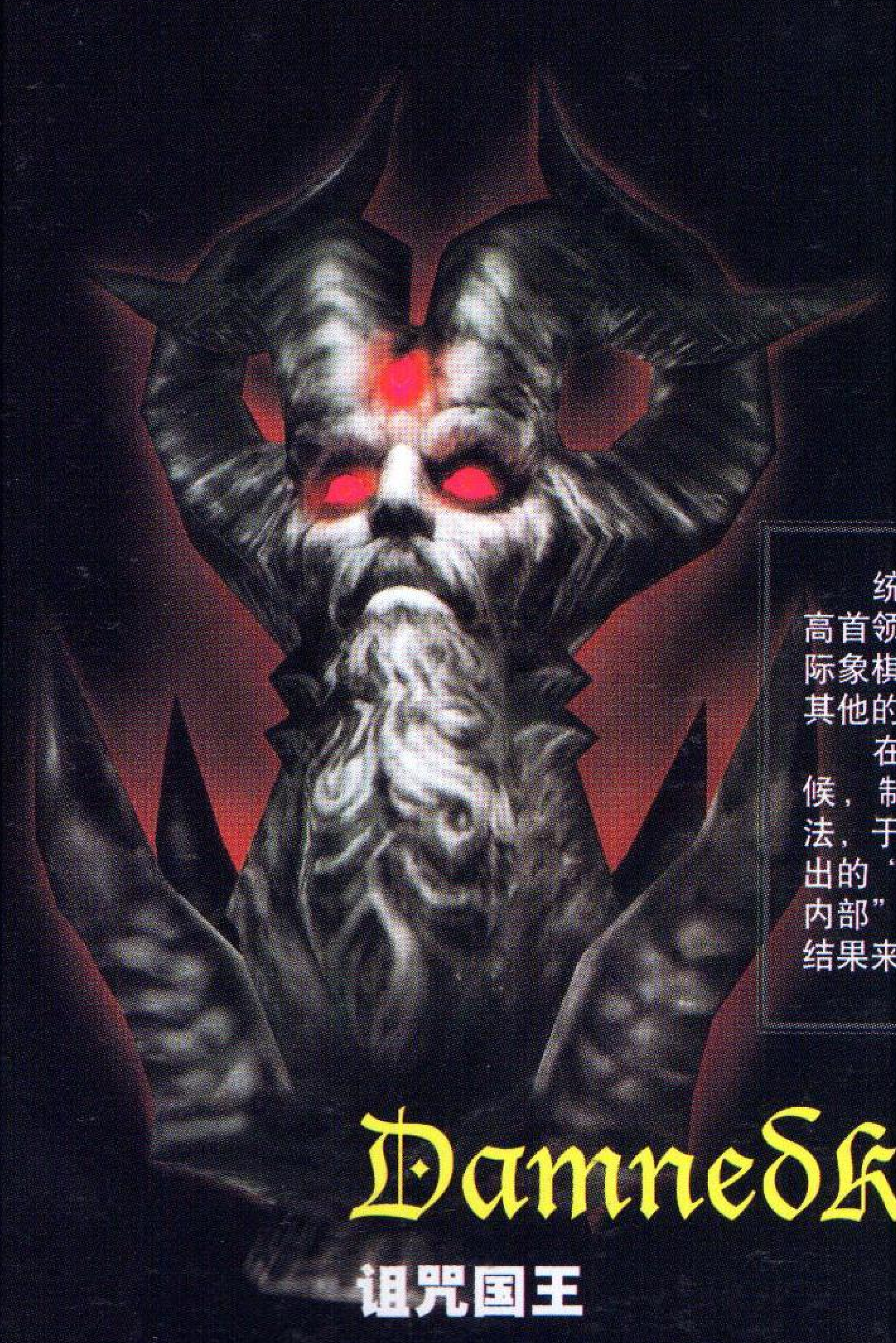
Damned Queen

诅咒皇后



作为魔界国际象棋棋子而被创造出来的怪物的一种，它的地位要比其他棋子高，正如"皇后"之名，诅咒皇后的能力十分强，其实力完全凌驾于其他棋子之上。

开始的时候开发小组将它设定成只有脖子的样子，后来又加上了一个类似某种动物的爪子，看上去就像是华丽的皇后服装。



统率所有诅咒棋子的最高首领——国王。与实际的国际象棋一样，只要打倒国王，其他的棋子就会停止行动。

在设计这个敌人的时候，制作人员都没有好的想法，于是负责建模的人员所提出的"把脑袋分开，能够看到内部"的建议就被采纳了，从结果来看还是挺漂亮的。

DamnedKing

诅咒国王



Fallen
堕天使

包裹住全身的洁白羽毛让它看起来就像是天使一样，也有人认为它曾经是天界的居民。堕天使像天使一样飘浮在空中，用光剑与魔力代表上天惩罚敌人。

这种敌人的设定理念就是天使被恶魔所诱惑，继而被夺走了身体。原本天使的面孔只是傀儡，胸口的那张脸才是本体。



Hell Vanguard
地狱·先锋

正如其名，地狱·先锋就是以“七宗罪”冠名的恶魔们的统帅。它能制造出被称为“地狱之门”的亚空间入口，因此可以使用神出鬼没的移动技，手中那把巨大的镰刀，更是增加了它的攻击性。

这种敌人给人一种非常传统的“死神”感觉，在游戏中表现出它的那身装束真的很麻烦。从镰刀头伸出来的是带着魔力的利刃。在手柄前端和尾端部分，也有相同的设定。



Abyss
深渊

住在奈落底部的一种死神。曾是魔界战争中的先头兵。深渊手中握着的镰刀的刀刃是由魔力形成的，无论是谁挡在它的面前，一律格杀勿论。

由于必须要有一种恶魔敌人是专门出现在魔界中的，所以制作小组紧急追加出“深渊”这个设定。设定的理念就是将身体的内部特征表现在身体外部，用CG表现这个设定时耗费了很多时间。那些红色筋络是以人体解剖图中的血管为蓝本制作出来的。



Gigapede

基嘉比特

栖息在魔界的多足怪物，由于受到魔力的影响而变得十分巨大。基嘉比特喜欢待在阴暗的地方，而且会根据地形来建造自己的巢穴。平时十分老实，对于擅自闯入巢穴的人，它会从体内发出强烈的电流来击退对方。

当初基嘉比特的设定是，如果攻击头部以外的部位，它的关节就会散落从而变成无数个敌人来攻击玩家。在制作过程中，这个怪物的外壳很麻烦，制作人员参考了漂亮的蓝绿色甲壳类动物的照片。从CG建模中可以看到，一些细节部分也都做得很仔细，可以说比起设定插画来也毫不逊色。



Cerberus

地狱犬

守卫冥界的巨大三头犬，看守着恶魔之塔的大门。地狱犬可以操纵寒气攻击入侵者，还可以用寒冰将自己的身体覆盖住，从而形成防御罩。打败它的人可以得到寄托着它们灵魂的武器。

最开始的时候，地狱犬的三个头有着相同的脸，后来为了赋予它们独特的个性以及能够让玩家分辨出其各自的攻击方式，制作人员对它们的脸做了一些调整。可是从效果上看还是不理想，于是又将眼睛和嘴的颜色改变了一下，就变成了现在的样子。由于它们是最初的BOSS，为了突出冰的质感和存在感，制作人员反复地进行了角色建模的设计。

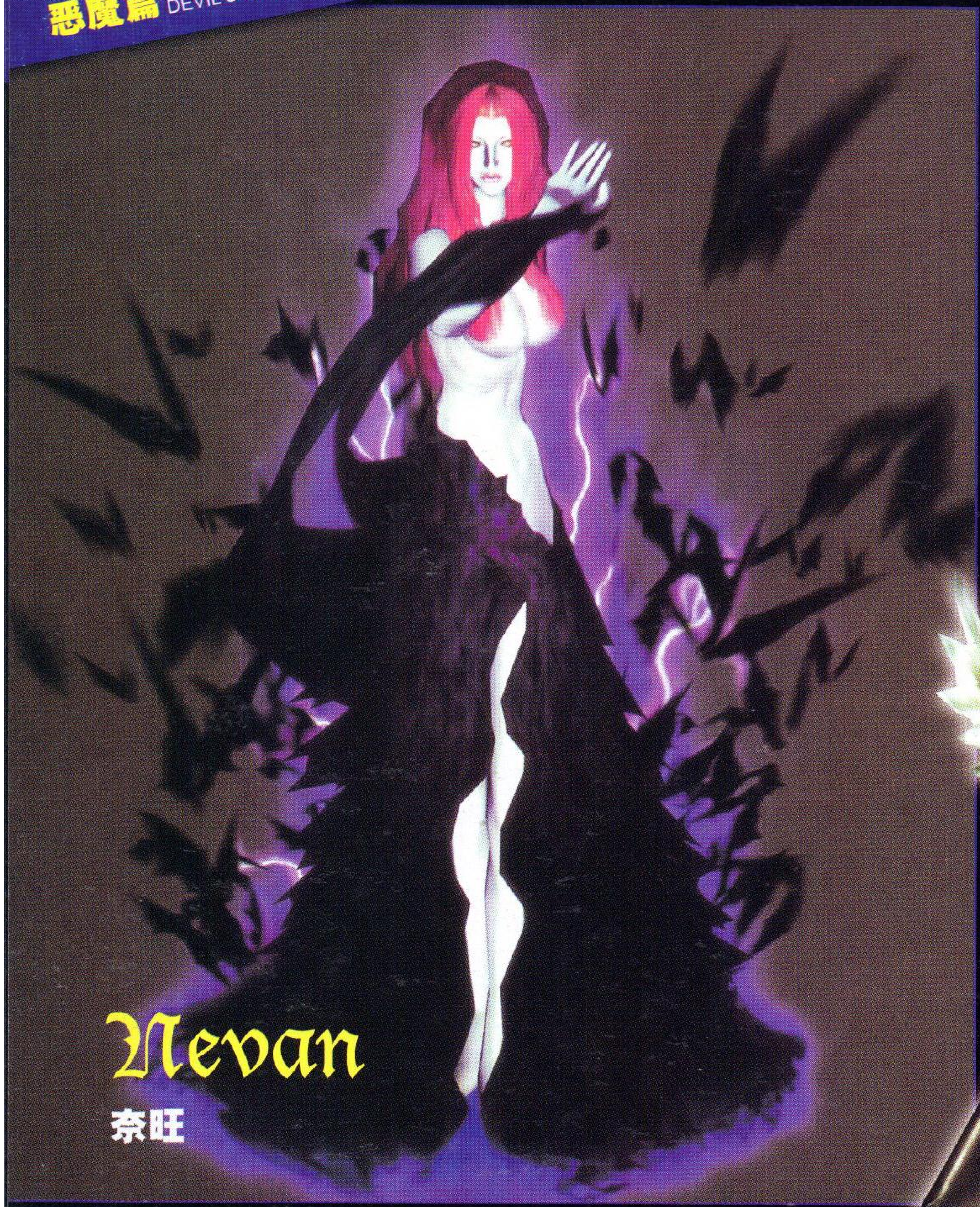


Agni&Rudra

阿耆尼&楼陀罗

掌管风与火的双胞胎恶魔，守护着恶魔之塔中层部分的大门。它们说话的时候总是喋喋不休，让听者无不感到厌烦。可是一旦发起进攻就丝毫不会给对手喘息的机会，小看它们的话就会被秒杀。

设计这对敌人的时候，本想制作成：它们在登场时手拿着剑坐在原地，然后看起来像是脑袋的部分实际上是剑柄的搞笑情节。由于但丁拿着一把笔直的刀，为了形成鲜明的对比，制作小组就设计了一对幅度很大的弯刀。无论是使用单刀还是双刀，它们看上去都会十分有趣。



Nevan
奈旺

在美丽的胴体上覆盖着蝙蝠的恶魔。奈旺擅长用充满诱惑力的肉体来蛊惑人类，令他们堕落就是它最大的快乐，而且它的性格十分好战，可以操纵雷与蝙蝠来攻击敌人。

奈旺本身是全裸的，覆盖在它身上的蝙蝠看上去就像是衣服一样。由于这种全裸的设定，制作小组一直担心无法通过审查。它的个子很高，普通站立的情况下几乎与但丁不相上下。

Beowulf
贝奥武甫

掌管光的巨大恶魔。由于过去曾被斯巴达封印，贝奥武甫在封印被解开之后便想要报仇雪恨。擅长格斗，强壮肉体往往令对手难以招架。而且操纵光来攻击对手的招术更是令人不敢轻视。

贝奥武甫的设定理念就是“四足的野兽以两足直立行走，与人类不同的肌肉以及骨骼构造”。拥有光属性的它原型是在电影和漫画中十分有名的风之恶魔“Pazuzu”。虽然那个“鸡冠”的设定遭到大部分人反对，不过最后还是保留了下来。



Heart of Leviathan
利维亚桑的心脏

在空中自由移动的巨大魔鲸“利维亚桑”过去被斯巴达封印在魔界，所以从人间消失，随着恶魔之塔的出现又再次复活。它有着“无论是什么东西都要吞进去”的习性，然后再用强力胃酸将其慢慢消化。支撑整个身体的心脏也十分巨大，为了防止受到被自己吞进来的敌人攻击，心脏外面覆盖着坚硬的外皮。

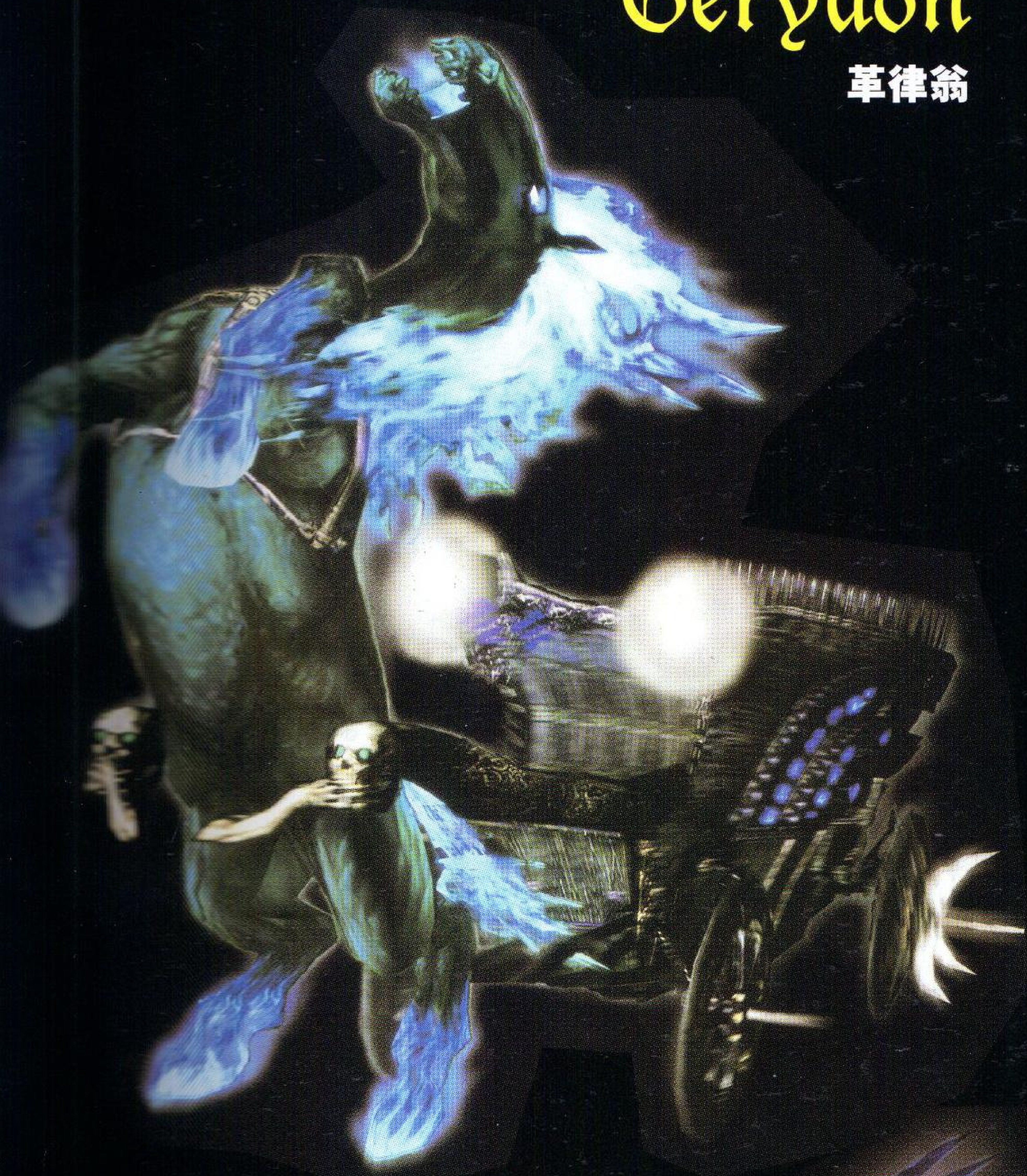
如果单纯是鲸鱼的话看上去好像很温和，所以制作小组给它加入了鳄鱼的某些特征，最后看上去有点儿像龙。由于国外对鲸鱼也没有凶猛的印象，所以这样的设定的确会让玩家感到恐怖。



曾经被誉为“战场上的名马”，由于接触到了魔界的瘴气而变成了“恶魔的巨马”，牵引着战车在魔界四处奔跑。革律翁拥有操控时间的能力，它可以令对手的时间变慢，然后展开攻击，是一个懂得使用战术的魔界怪物。

制作小组将分别出场的巨大战马与马车结合在了一起。只有巨大的战马对于游戏来说是很难表现的，在设定中还有很多恶魔灵魂都寄宿在马车里。因为巨大的马行动不灵活，看上去很容易被身手矫健的但丁干掉，所以就让它与马车一起出场了。由于它拥有操纵时间的能力，因此与它 3 们之间的战斗会很精彩。

Geryuon
革律翁





Doppelganger
分身幻影

可以变成与对手相同样子的恶魔，有人说如果看到这种敌人的话就表明“死亡正在向你靠近”，也有人说它是人类自己的幻影。

分身幻影从但丁的影子中登场，到最后又回到但丁的影子中，制作这段CG动画时制作小组十分辛苦。不知是否有人注意到，在与它战斗的时候，但丁是没有影子的。



这是阿卡姆得到斯巴达的力量之后的形态。可能对力量的异常执着影响了外表，阿卡姆已经无法保留作为人类的外型，最后变成了一堆丑恶的肉块。并且为了诠释这个意思，它召唤出一堆称为“阿卡姆军团”的怪物追随自己。

当初预定在这个地方要出现1000个敌人（完全没有道理——），总之就是想要表现出数量很多的敌人。制作小组想要着重表现的是斯巴达强大的力量从阿卡姆的身体里源源不断地涌出。

Arkham&Arkham's Legions
阿卡姆&阿卡姆军团

DEVIL MAY CRY + DEVIL'S COMPLETE BOOK

ARTS

设定篇

敌人

关于敌人的设定，虽然在一代开发初期就画出了大部分设定，但是随着游戏的世界观变成了魔界，这些设定为了迎合恶魔的感觉及时做了修改。设定的修改是多种多样的，有的做了很大的变动，有的只是改动了一小部分，还有的没有做任何修改直接延用了下来。以下将从开发初期所描绘的设定中挑选出一些作为《鬼泣》中非常具有代表性的敌人来向大家做个简单的介绍。

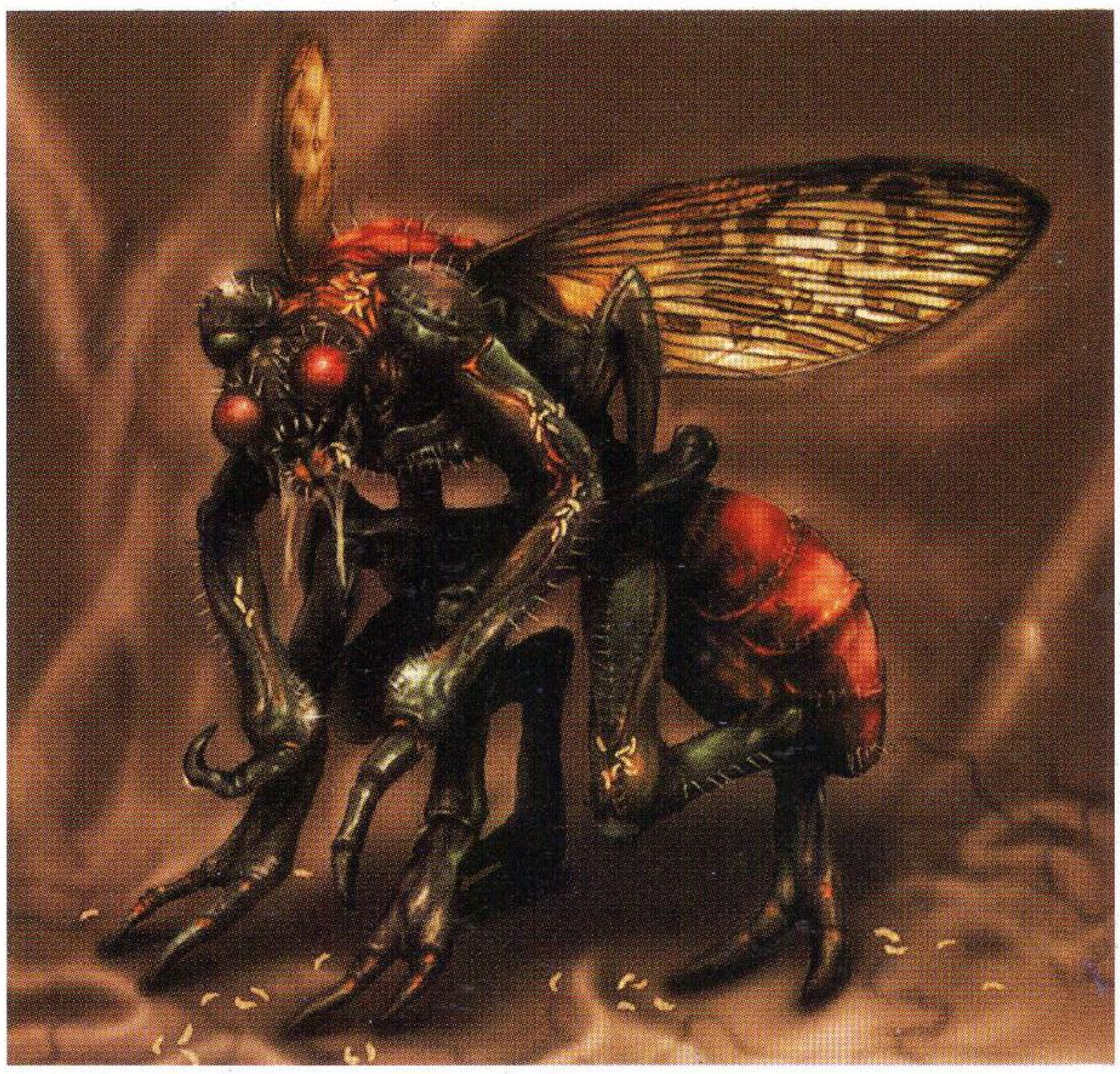


蝇魔 Beelzebub

在地下水路·南（Mission6）等关卡中登场的苍蝇型敌人。它们大多以集团攻击的方式出现，分为地上形态和空中形态两种，两者的颜色是不一样的。



地上形态



空中形态



利刃 Blade

在竞技场前广场（Mission9）和幽灵船（Mission12）等关卡中登场的敌人。在这张画中它的身体就像蜥蜴一样，不过实际上要更加锋利一些，而且还装备着铠甲与盾牌。





狮鹫 Griffon

在竞技场前的广场（Mission9・伊夫里特入手后）与幽灵船的主甲板（Mission12）等关卡中登场的BOSS。与图中的但丁草图对比就能看出，狮鹫是非常巨大的敌人。



悬丝傀儡 Marionette

游戏开始后，第一场战斗中出现的敌人。它们还会在武器仓库（Mission1）与东回廊（Mission2）等各种地方出现，分为使用霰弹枪进行攻击以及投掷飞刀进行攻击等几个不同的种类。



无名魔 Nobody

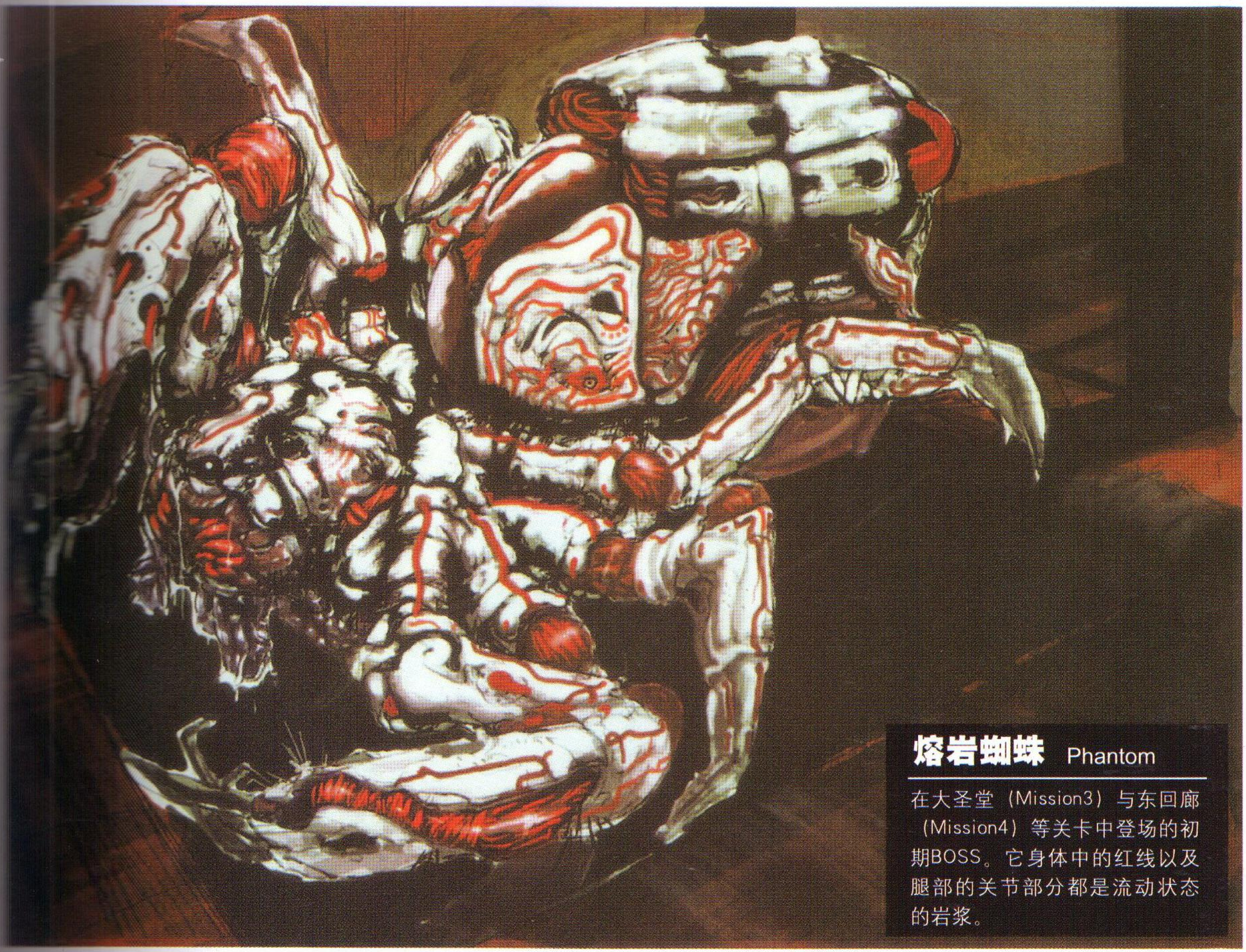
在镜之世界（Mission19）与触手洞窟“肠”（Mission21）等关卡中登场的敌人。戴着假面以及镶嵌在身体中的眼珠等细节都被描绘得十分真实。



梦魇 Nightmare

在大圣堂（Mission16）与有炎台的中庭（Mission18）等关卡中登场的BOSS角色。具体的设定是在梦魇的身体上覆盖着某种液体，而且其中漂浮着多具尸骸。





熔岩蜘蛛 Phantom

在大圣堂（Mission3）与东回廊（Mission4）等关卡中登场的初期BOSS。它身体中的红线以及腿部的关节部分都是流动状态的岩浆。



暗影 Shadow

它是在有喷泉的中庭（Mission4）和城壁（Mission5）等关卡中登场的暗影的原型。在开始的时候，暗影被设定成了猫型敌人。



3人集合

但丁，维吉尔，崔西

专门绘制的《鬼泣》印象图。这是角色设定者土林诚先生在完成《战国BASARA2》的设定之后绘制的作品。非常少见地将但丁，维吉尔，崔西三人放在同一幅画面中。在开发时并没有这么强烈的感觉，或许只有事隔多年之后才能感受到这种三重的冲击。

DANTE& VERGIL& TRISH

剧本封面

DANTE

被当作剧本封面的画作。因为在制作的初始阶段就有"隐含着恶魔般神秘力量的主人公"这样的设定，所以画面上才会将黑、白、红三色混在一起来表现这一主题。

另外，当时还没有设计"魔界"这一概念，所以在那时但丁拥有的超人力量并不是"恶魔之力"，而是可以用科学解释的东西。因此最初剧本描写的是"但丁为了解开自己的力量之谜而斗争，结果发现令人惊异的事实"。如果照这个剧本来制作的话大家就会看到与现在迥然不同的《鬼泣》了。





凶恶的但丁

这幅画中的但丁是以"用胡言乱语来挑衅敌人，像小孩一样喜欢恶作剧的家伙"为基本理念画出来的。一副酷劲十足的样子。将剑也设计成虐待棒的造型。另外，"但丁"这个名字取自意大利著名诗人但丁。《鬼泣》中登场人物的名字也全部来自但丁的名作《神曲》。



漫画风格的但丁

漫画风格的设计草图。为了确定但丁这个角色我们绘制了很多幅草图，这是其中一张。

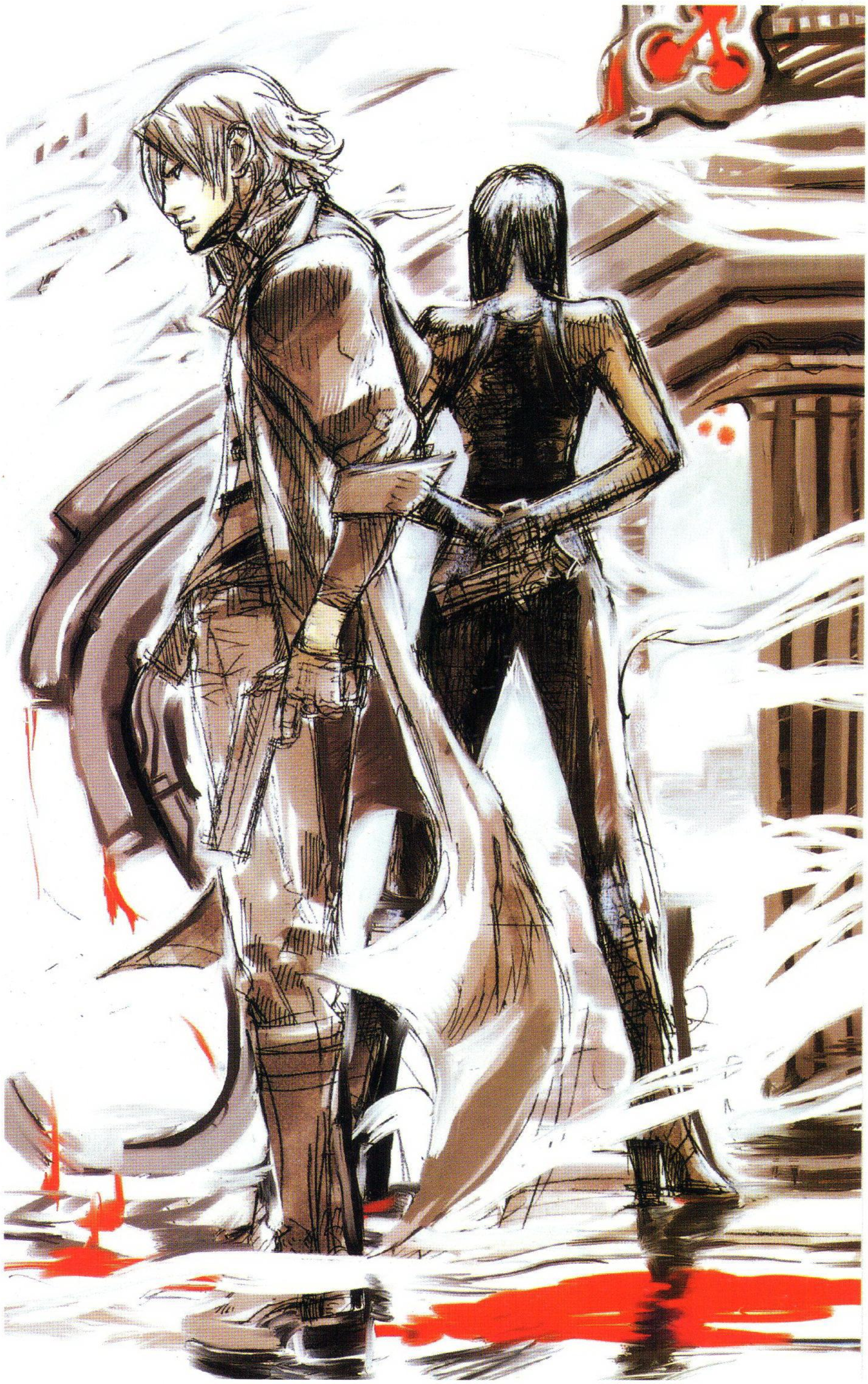
因为是在开发初期画的东西，所以但丁的表情显得有些僵硬。那时雷剑的设定也还没有完成。

但丁——色彩测试

为确定但丁服饰而绘制的设计图。虽然在画面上裤子的颜色是绿色，但后来发现上身的红色大衣显得更帅气，所以最后采用的是全身都是红色的那个版本。另外我们在一开始就确定为了展现但丁的帅气动作一定要加上大衣。

顺带一提，决定但丁造型的时候《黑客帝国》(1999年，美国)公开了一些情况。我们看到电影主角的造型时都笑称"但丁走在了时代的最前沿"。





但丁和崔西

在开发初期我们就确定，作为但丁搭档的崔西是一位全身服饰都以皮革制品为主的女性。

这幅画是在大体上决定但丁和崔西的设计之后众多草图中的一张。



但丁和崔西

在确定了但丁和崔西的设定之后画了一张两人靠在一起的图。背景是恶魔的样子，崔西的左手也没有抓着但丁。从这张图可以看出两人之间那种微妙的关系。

“死神刑警”但丁和他的同伴们

制作初期的一张图片。因为那时将但丁设定成了刑警，所以有这么一幅和刑警同事在一起的画。说起但丁大家就会想到“剑与枪”的组合，但设计图中绘有但丁背着剑的图片实在少之又少，原因就在这里。作为刑警不可能背着把大剑到处跑吧。而剑对于这个游戏来说又是不可或缺的要素，所以在游戏制作途中把它放到了但丁背上。

如果真的采用这个设定的话，在但丁和他的同事们身上究竟会发生什么事呢？



但丁——表情草图

这是为了丰富但丁的形象而绘制的草图。上面有正在说话的但丁，也是但丁为数不多的搞怪图片。

因为但丁并没有姓，所以我们没有设定身高、体重和年龄等要素。虽然这样设定使世界观显得有些模糊，但我们认为那都是些没用的东西。我们在确定但丁这个人物的相貌之前就决定了他应该是“30岁左右，有威严的盎格鲁撒克逊人”，“有杂乱的胡子，外形和脏兮兮的大衣很相称”这样一个形象。之所以决定在30岁左右是因为大家都认为这个年纪的男人最有男人味。

另外，我们追加了“但丁不抽烟”的设定。因为我们想告诉大家作为男人就算没有香烟来辅助也可以很帅。





但丁和搭档

这也是将但丁设定成刑警时的图片。画面上但丁在小酒馆喝酒时身边摆了一只与他风格完全不搭调的玩具熊,因此受到同伴的调笑。这只玩具熊难道是某个案件的证物吗?



但丁的衣着

在决定但丁衣着的过程中绘制的色彩测试图，在相同构图的设计上添加了各种色彩。这些衣着设计因为都不是最终确定的方案，所以显得特别有价值。



雷电魔人

能以灵巧的动作在天上快速飞旋的魔人形态。在制作中曾将他叫做“空魔人”，有时又称为“空气模式”。我们去掉了一些显得很繁琐的设计，最后做出了这种简洁明快的感觉。但这个形象体现到游戏画面上就有很多缺点，所以最后我们加入了不少建模阶段的设计，形成了最终的造型。



火焰魔人

掌管大地之力，挥舞着大剑的魔人形态。在制作中将他称作"大地魔人"，也就是伊夫利特。在小组中有时也称它为"特拉模式"。结果后来改成了使用格斗技的魔人，没有用上大剑。感觉很可惜啊，因为这把橘红色的大剑显示在屏幕上时相当漂亮。

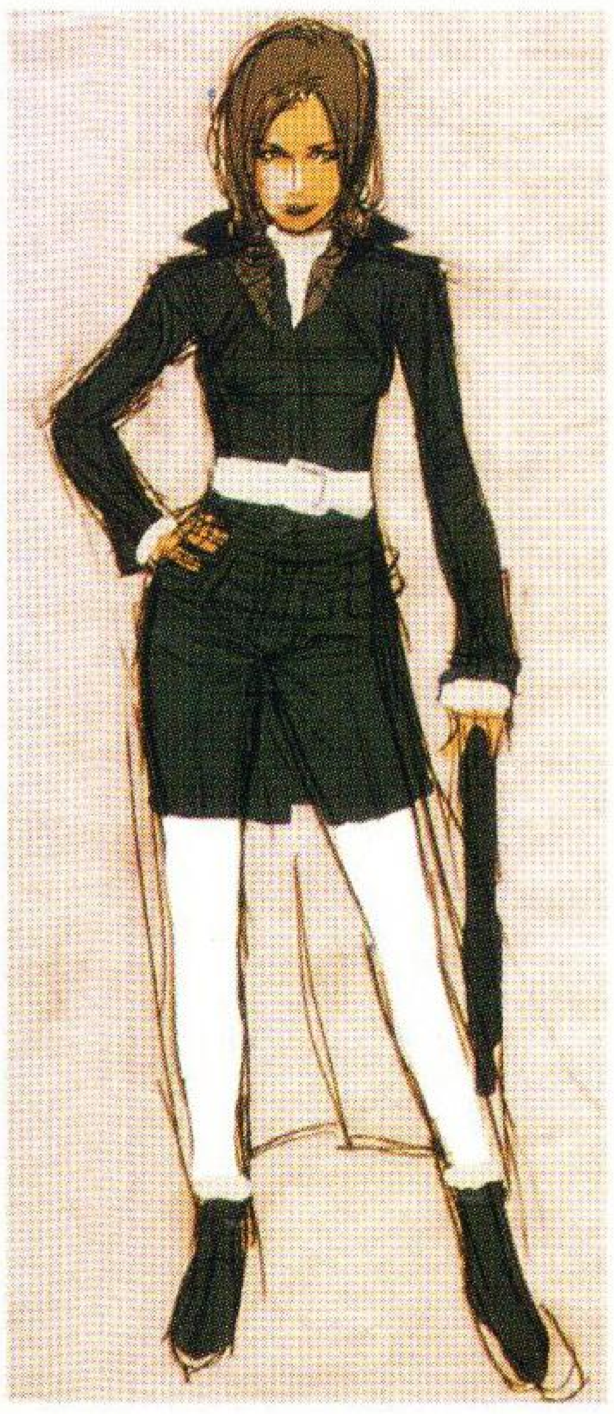
崔西

但丁的搭档崔西。这张是她的初期设定图。在设计这个人物时我们想到了"高挑的身材"，"金色长发"，"黑色皮衣"等关键词。头发在设定初期其实并没有这么长，但参考了电视动画《银河铁道999》女主人公的造型之后将崔西的头发延长到了大腿处。结果这为游戏画面的处理增加了不少难度……

另外，在开发时本来给她设计了一件骑手风格的夹克，但这样一来那条得到同事好评的闪电状裂缝就变得模糊不清了，所以最后只能去掉夹克。也曾想过在某个地方加上"稻妻"（雷电）两个汉字的文身。

TRISH













各种各样的崔西

关于崔西的衣着有各种各样的设计，但“金色长发”这个主题一直没有改变，因为长发和但丁的大衣一样都是为了展现人物那飘逸的动作而存在的关键道具。崔西这个名字来自《神曲》中名叫“Beatrice（贝阿特丽采）”的女性。但我们觉得这个名字太长了，所以简称为“崔西”。另外，据说在《神曲》中的贝阿特丽采是以一位跟诗人但丁私生活有关的女性为原型创作的。

女搭档的草图

只有个“女搭档”的名字，连是个怎样的角色都还没有决定时的草图。因为是初期的东西，所以画得相当草。但由于在《生化危机2》中已经设计了名叫“艾达”的黑发女性，所以这次在一开始就决定使用“金色长发”这一元素。





维吉尔草图

我们在一开始就决定为了与用枪的但丁做对比，要将他的哥哥维吉尔设计成使用日本刀的角色。虽然脸部比但丁看起来要凶恶一些，但原则上要让他俩的背影一模一样。这个形象来自《铁鹰战士（Blind Fury）》（1990，美国）的最终头目。当初不只是设计了像黑骑士般的造型，还决定让他穿上西装。这也是为了与不修边幅的但丁作对比。


另外，我们在一开始就确定了"但丁与维吉尔两个人是为了争夺神秘血族的正统后继者资格而大打出手"这样的剧情。

维吉尔这个名字是来自《神曲》中的"Vergilius（维吉尔乌斯）"，这是一位古罗马诗人的名字。

几十年后的但丁

在开发初期我们设计的是一个由多剧本构成的庞大故事，在各个剧本之间有很长的时间间隔。这幅图表现的就是但丁在几十年后再登场时充满威严的样子。另外，这个造型是以游戏中"传说中的魔剑士斯巴达"的衣着为基础设计出来的。

OTHERS



托尼和爱夏

但丁和女搭档的草图。这个"但丁"与游戏最后采用的人物有很大区别，是一位名叫托尼的财宝猎人。虽然当时已经决定了要给主人公穿上大衣，但这幅图却是朋克风格的。之后便采用了双领设计的夹克。

女性角色是崔西的原型，名字叫爱夏，这是史蒂夫·汪达（美国老牌歌星）女儿的名字。顺带一提，史蒂夫·汪达有一首曲子就叫《爱夏》。



几十年后的但丁（特写）

这是以“年轻时冒冒失失的但丁随着年龄的增长变得稳重了许多，无论衣着还是发型都显得很规整”为原则再现出来的画面。因为要与“传说中的魔剑士斯巴达”造型相一致，所以在这幅图上采用了斯巴达的衣着。

斯巴达这个名字来自意大利语的“Spada（剑）”这个单词。不知从什么时候起，美国人为了符合自己的发音习惯给这个词加上个“r”，变成了游戏中使用的“Sparda（斯巴达）”。



维吉尔草图

这是一幅在制作初期绘制的草图。这时的维吉尔还留着长发，而且大家可以看出我们当时对于这个角色的各种摸索。另外，我们本来想让他使用南北战争时期的指挥刀。





维吉尔草图

这是在确定维吉尔的各种设定之前绘制的图片。画面上的他穿着西装，手执利刃，身分是敌方角色"将军"。这个场面是维吉尔作为强敌与主人公见面时的场景。

托尼·雷德格莱夫

但丁的初期草图，一开始想把他设计成偏现代风格的英国人，结果就做出了一个带“欧洲气息”人物风格，在外形上有些朋克造型的特点。虽然我们那时将主人公设计成一个财宝猎人，但在容貌和体格上与后来的“但丁”并没有区别。





双胞胎

这是在“魔界”设计出来之前的图片。因为设定但丁是双胞胎中的一人，所以才有了这幅插图。在后面的“肖像画：伯爵一家”这张图片里大家也能看到双胞胎的身影。我们在“魔界”设定出来之前已经具备了很完整的世界观构想。



托尼·雷德格莱夫

这也是“财宝猎人时期”的但丁草图。出于“希望主人公是一名不属于任何组织，不在任何单位供职，只为梦想与浪漫而活的男人”这一理念，在游戏开发早期我们将主人公设计成了一名财宝猎人。因为同事中有人提出“希望主人公是一个像孩子一样想到什么就做什么的人”。

独立的但丁依靠经营事务所过活，从不打扰任何人，也不给任何人添麻烦，自由地生活着。



伯爵

在开发初期设定的角色，是游戏舞台——古城的主人。我们本来设定的是以"经过数百年的等待之后，波折的命运终于让他与但丁相见了……"为主线展开剧情。

遗憾的是这个角色最终没有被用上。尽管如此，但同事中一直有很多人希望像这样的人物以幕后黑手的身分出现在游戏里，因为这个伯爵造型给大家留下了很深的印象。从这个意义上看，说不定他就是魔帝孟德斯的原型。

肖像画：伯爵一家

作为揭开但丁身世之谜的关键设计，最初想把它放在古城的大厅里，结果最后没有用上。

画面中伯爵以威严的姿态端坐着，让人一眼看出他就是幕后黑手。(请参看下页)







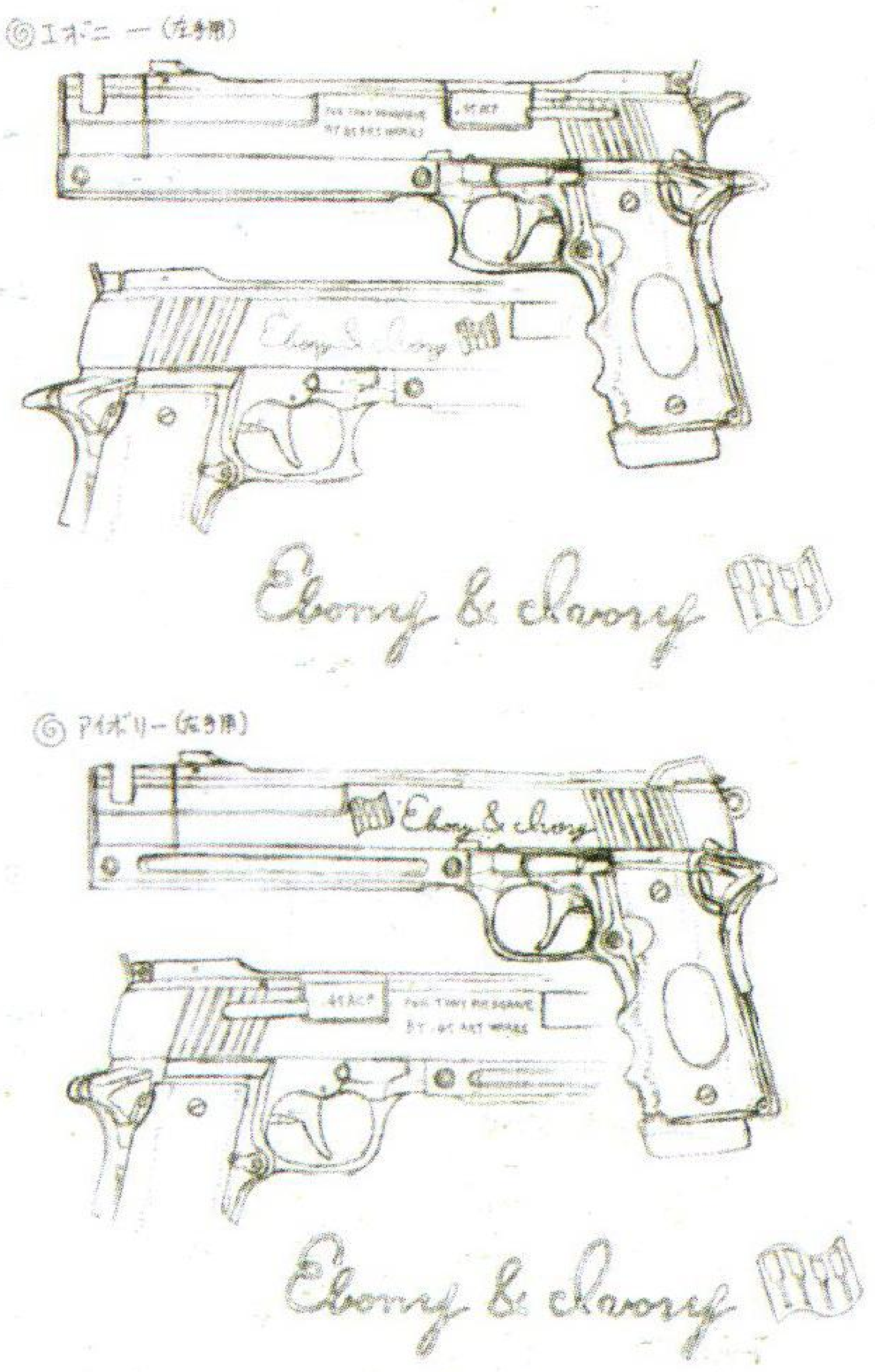
伯爵

画面上伯爵和侍从在古城中的庭院散步，感觉非常奇怪的两个人，伯爵正在对侍从说〞园子变得荒芜了〞。我们给作为幕后黑手的伯爵设定了很多种性格。

伯爵（特写）

在我们设定〞魔界〞之前设计的人物。由于是特写，因此画面上显得特别有威严。我们当时为这个人物准备了许多种衣着来作对比。(请参看上页)

WEAPON



黑檀木与白象牙设计草图

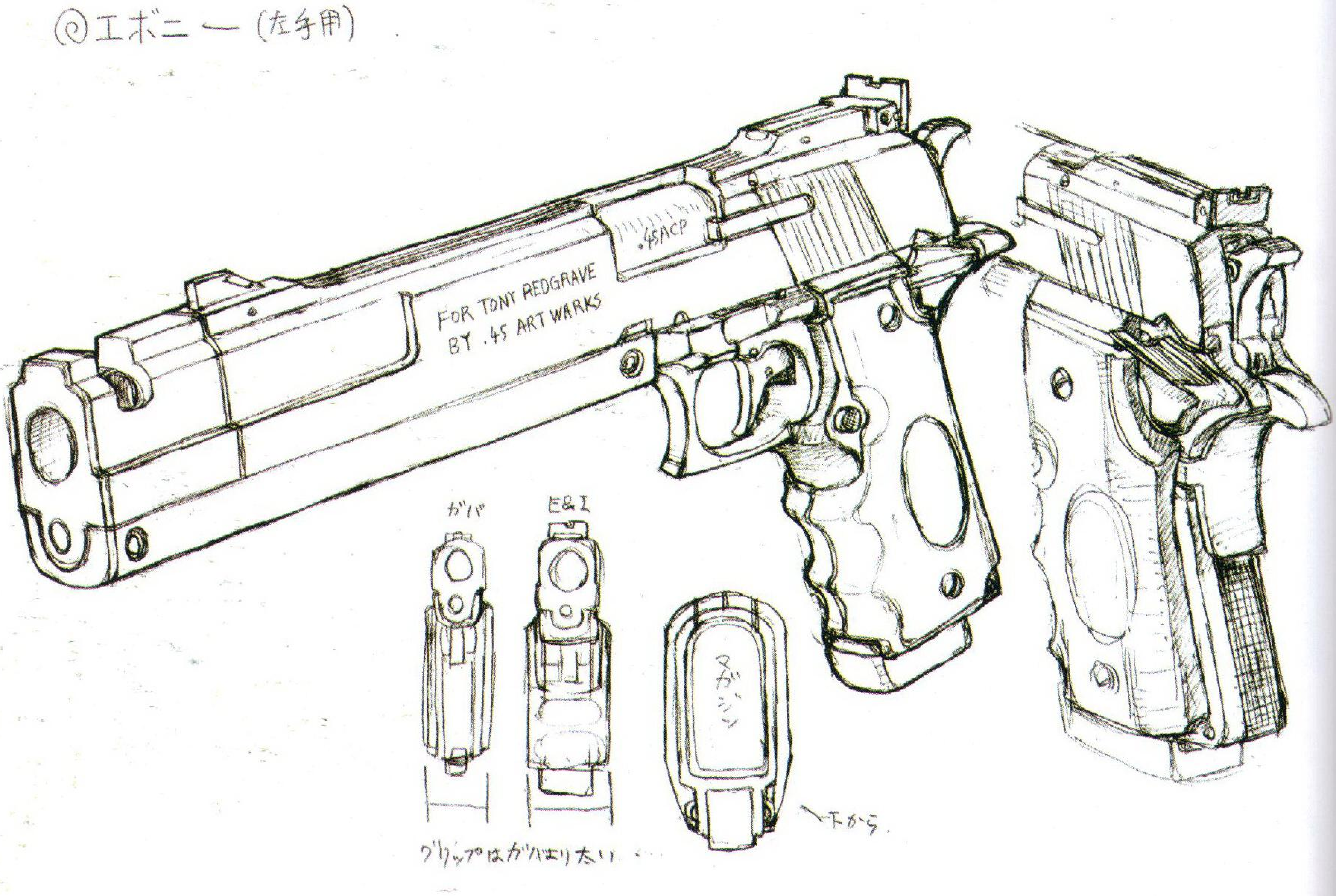
虽然游戏中的但丁总是拿着双枪同时射击，但在当初设计时这两把枪的性能其实是有区别的。

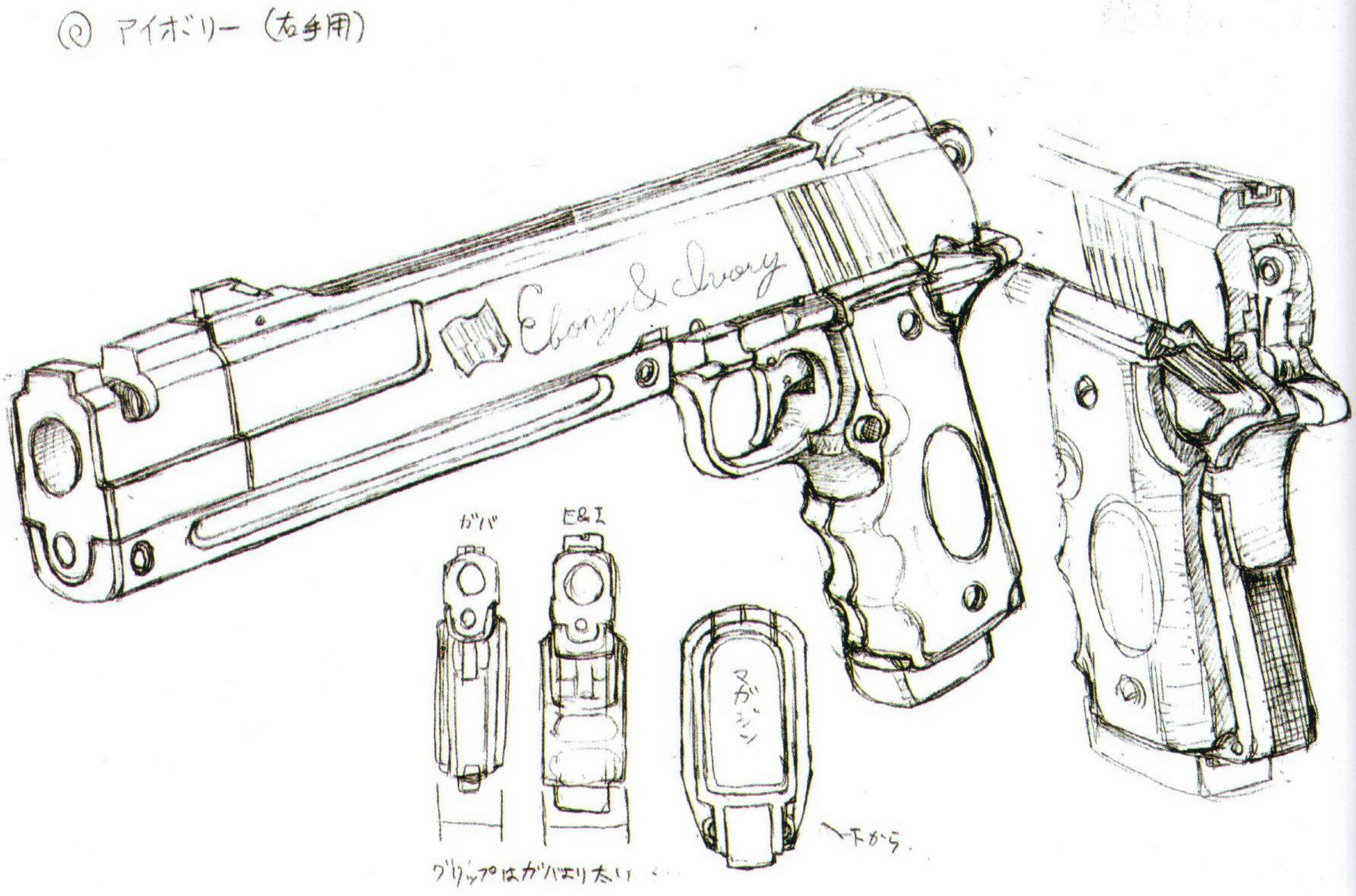
拿在左手的黑檀木主要用作远距离射击，也是战斗的主力用枪。当初我们设计它还有用两手紧紧握住之后可以狙击远处目标的功能。

而右手的白象牙则是一把适合快速射击的枪。各个部分的构造都很顺手，可以迅速地从枪套中将它抽出来。

两者的区别在于照门、扳机保护和击锤等部分。另外从部件的外形上也能看出二者的区别。但丁在处理一般事件时也会先用黑檀木牵制，等敌人靠近之后再用白象牙快速地击倒他们。




◎エボニー (左手用)
.45ACP
FOR TONY REDGRAVE
BY .45 ART WARKS
ガバ
E&I
マガジン
下から
グリップはガバより太い…

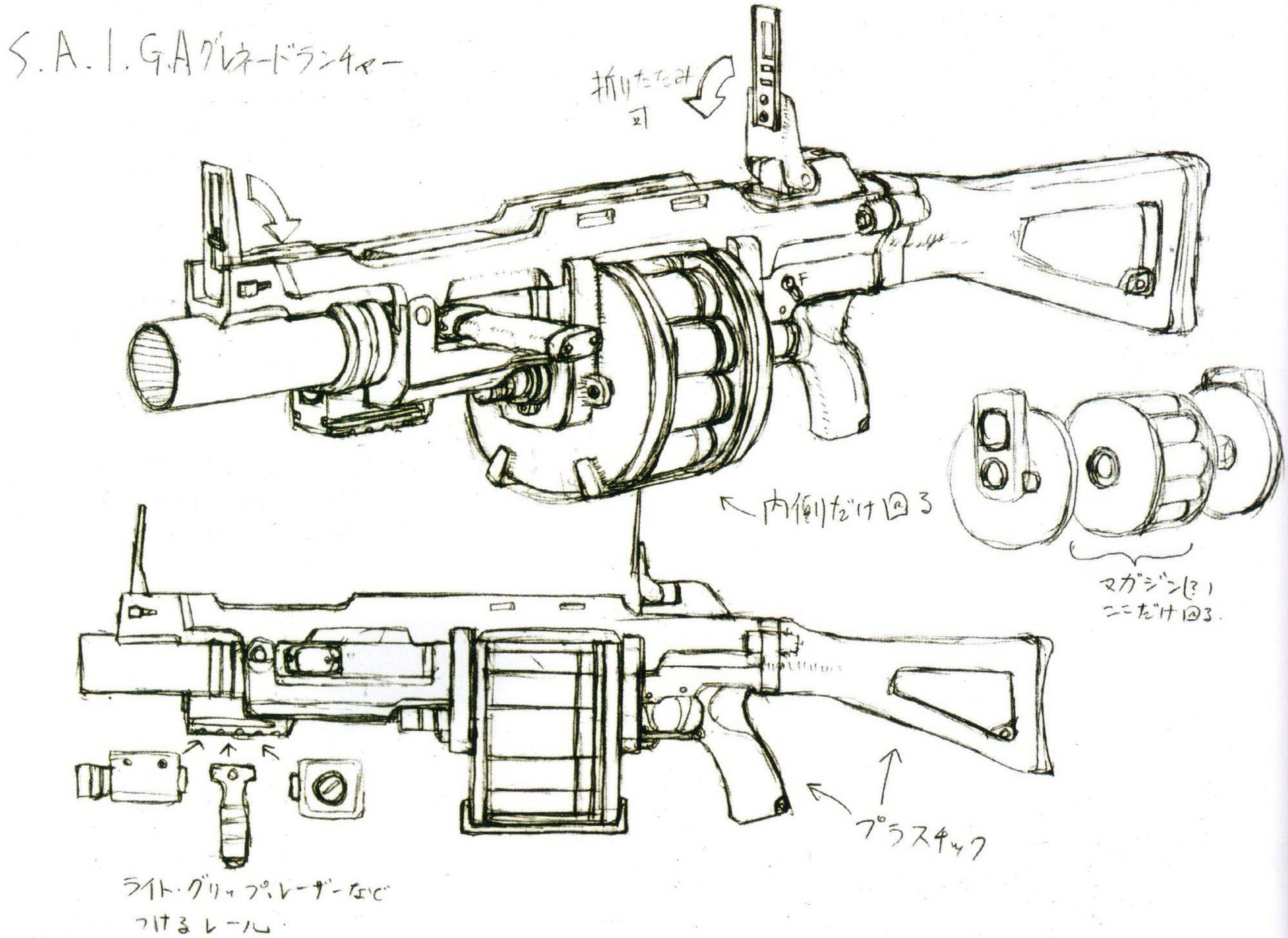

◎アイボリー (右手用)
Ebony & Ivory
ガバ
E&I
マガジン
下から
グリップはガバより太い…



霰弹枪设计草图

与最终设计不同，这幅草图上的霰弹枪无论枪身还是把手都比较长。最后采用的设计虽然是以这个为基础的，但随着但丁射击姿态的改变，这把枪的造型也不停地在变更。

最终在游戏中登场的武器除了噩梦β以外都是由参加过模型枪原创设计比赛并得奖的制作组同事设计的，就连细节部分也体现出了相当专业的技术水平。

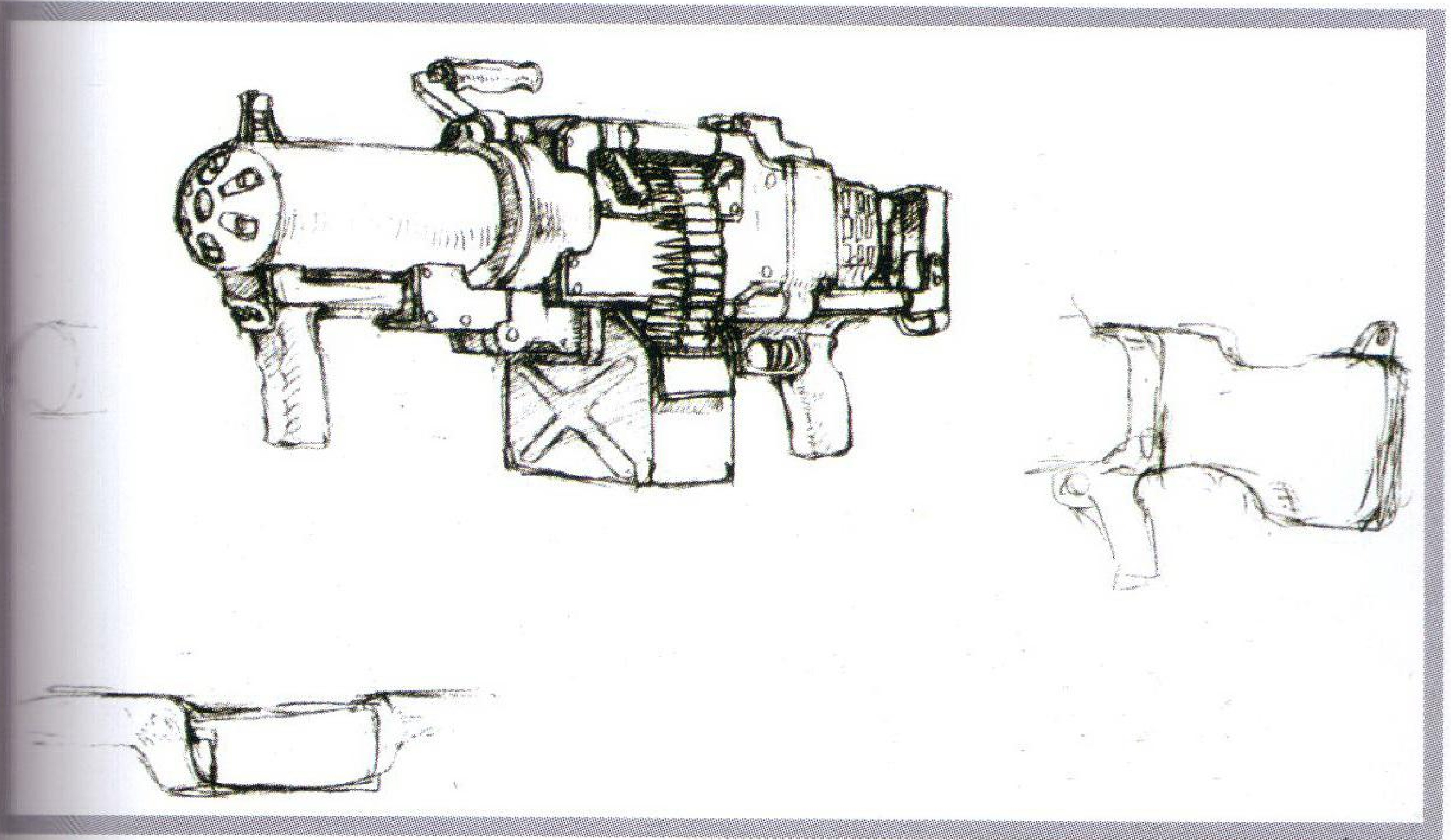


榴弹枪设计草图

手枪、霰弹枪和榴弹枪都是玩家们在恐怖游戏《生化危机》中早已熟识的武器。但在《鬼泣》中登场的榴弹枪采用了左轮手枪式的转轮装弹设计，这是我们以《终结者2》(1991，美国)里施瓦辛格使用的那一把为原型设计出来的。在游戏中的装弹方式当然也是回转式。

这张图片虽然只是一幅草图，但连游戏中根本用不上的一些细节部分也都考虑到了，因此将设计意图很好地传达给了CG建模制作小组，也为这个虚幻的游戏带来了一些真实的要素。

另外，我们设计榴弹枪是归一位死在古城的冒险者所有，但如果只是单单把武器放在那里的话又显得有些单调。所以我们也为玩家准备了那位冒险者的基本信息。

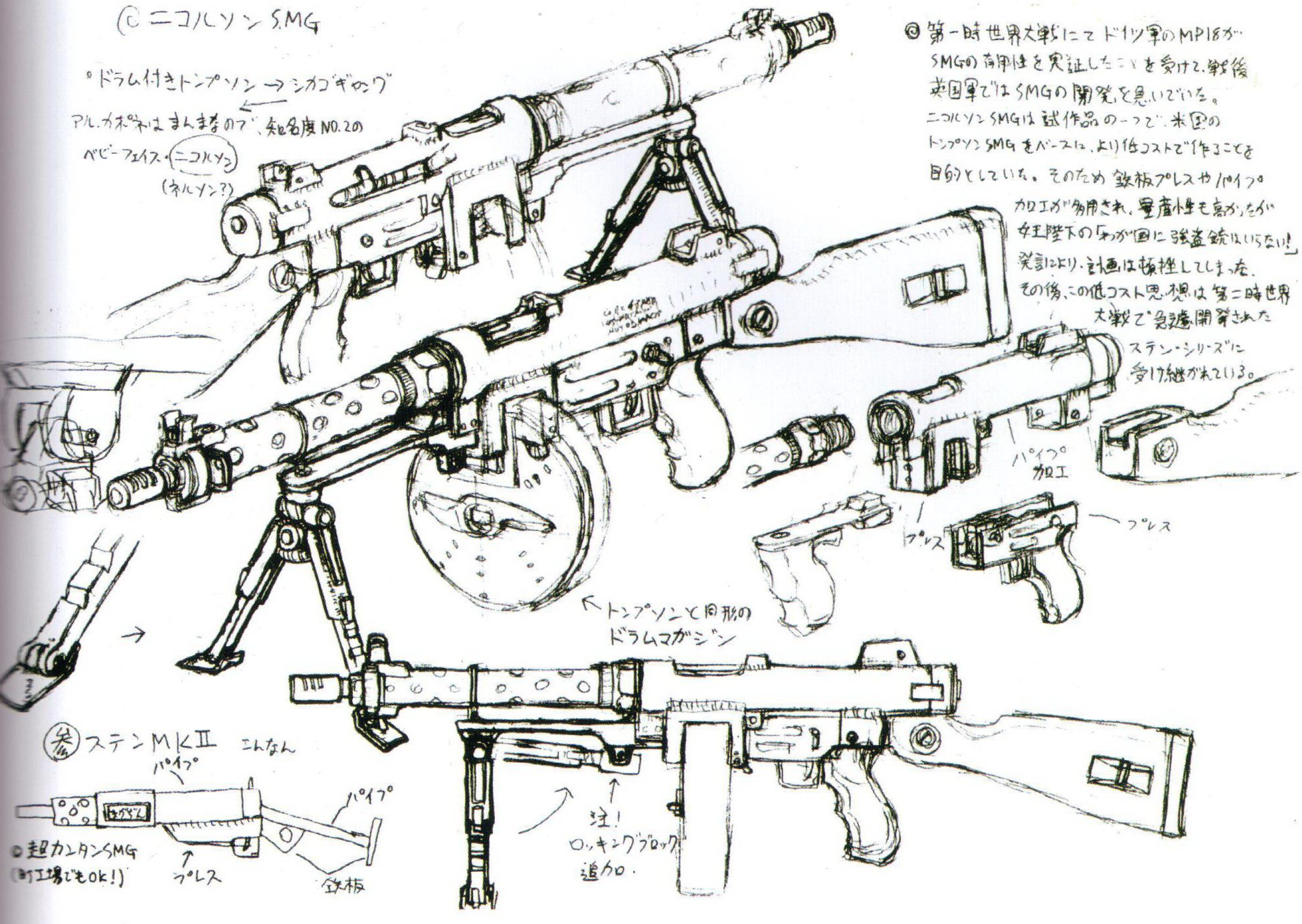


机枪设计草图

这款在游戏制作初期以汤姆逊机枪为原型制作的附弹鼓武器，名字叫“尼克尔森机枪”。当初设想的是在游戏里让但丁手持两挺这种枪。但后来由于要和“黑檀木与白象牙”相区别，所以才放弃了这个设定。如果能用到游戏中的话一定能让玩家体验到爽快的连射感觉。

针刺枪设计草图

原本设计是在水中使用的武器，但出于真实性的考虑在陆地上也能使用。枪头的设计来源于TV动画《机动战士高达》(1977)里魔蟹头部的造型，从那6个孔里顺时针射出钢针。另外，为了能在游戏中进行主视点瞄准，所以还为这个武器另外设计了附属画面。









CREATOR'S COMMENT

绘制《鬼泣3》主题插画的时候我在人物建模方面投入太多，而导致了数据过大，无法打底的情况，直到E3展之前才完成，其中吉他上的镰刀做得相当不错。左上吉他的插画按照导演的要求做成了雷电的效果，费了不少事。我在下面这幅但丁把脚翘到桌子上的插画中拼命利用透视画法，但始终无法达到照片的效果，因此在表现但丁的表情上花了不少时间。



CREATOR'S COMMENT

这张面部扬起的插画是《鬼泣3》CG制作的参考图，这张但丁比维吉尔年轻，有些像孩子。画这幅插画的时候，真没想到《鬼泣3》中但丁会有这种神情，但慢慢地就习惯了……这个角色就必须要有这样的表情，各位玩家觉得呢？

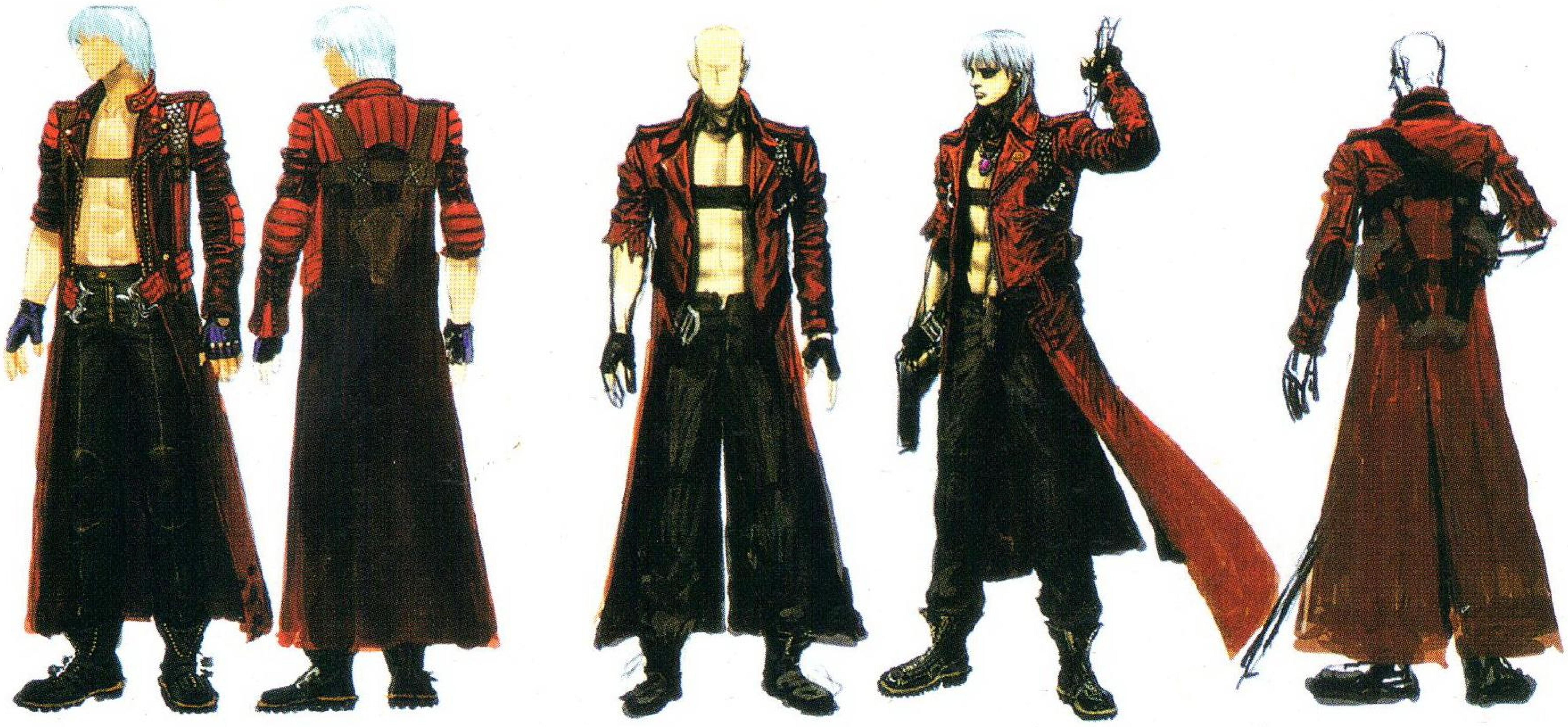






CREATOR'S COMMENT

这张画是在《鬼泣3》但丁的形象确定下来之前绘制的，就像之前所说的，当时我根本没想到但丁的形象会变成那样。月亮是一开始就打算用在开场动画中的，实际情节就是但丁踏过了映在地面积水中的月影。





CREATOR'S COMMENT

这些是《鬼泣3》中但丁的服饰设计基本定下来后用于CG建模的图，左上的是定稿。虽然赤裸上身能够突出年轻活力，但我在处理枪套和风衣时还是下了不少工夫。将两只袖子都裁剪掉显得有些热血，因此我就以此为理由让哥哥帮忙裁掉了一只袖子。



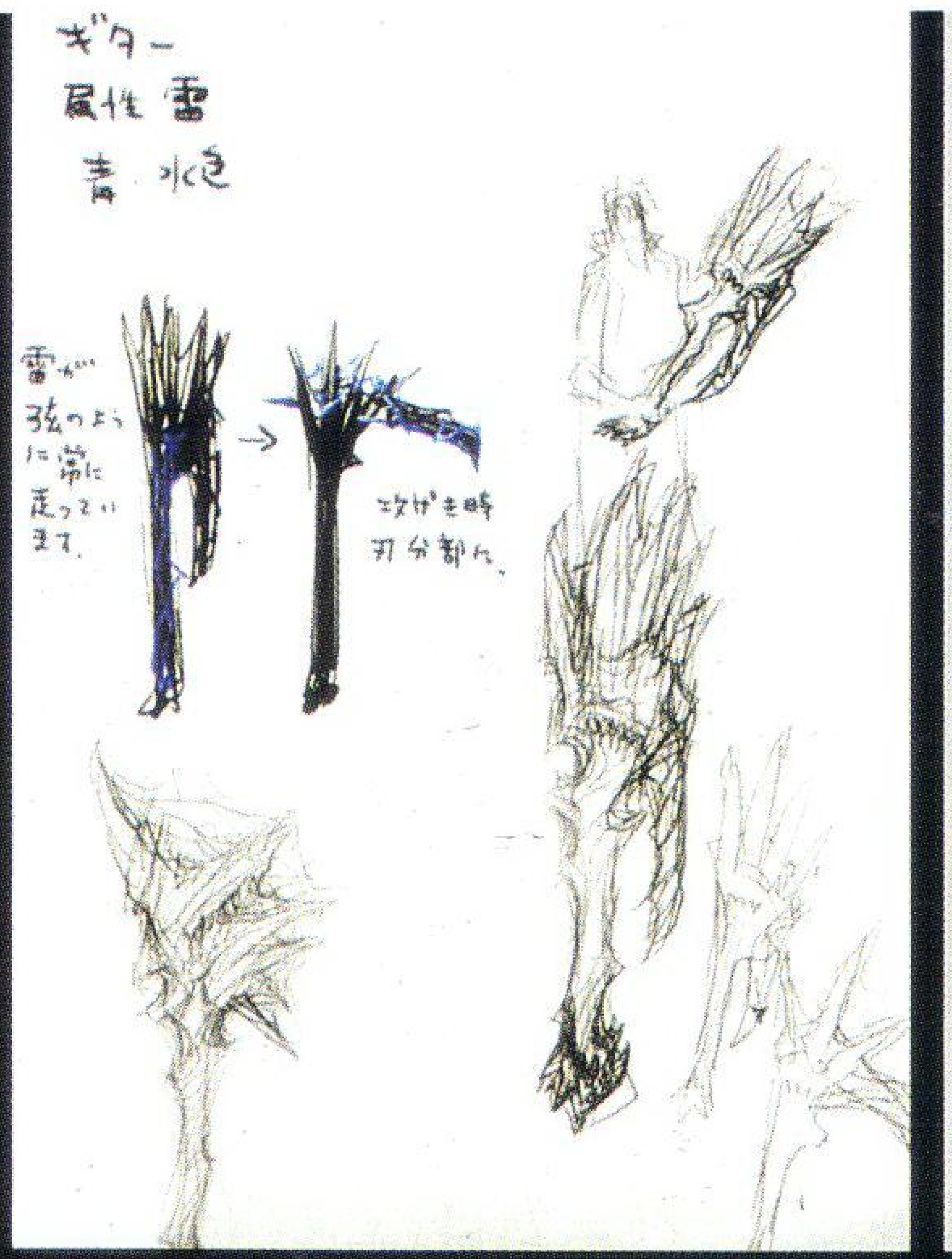




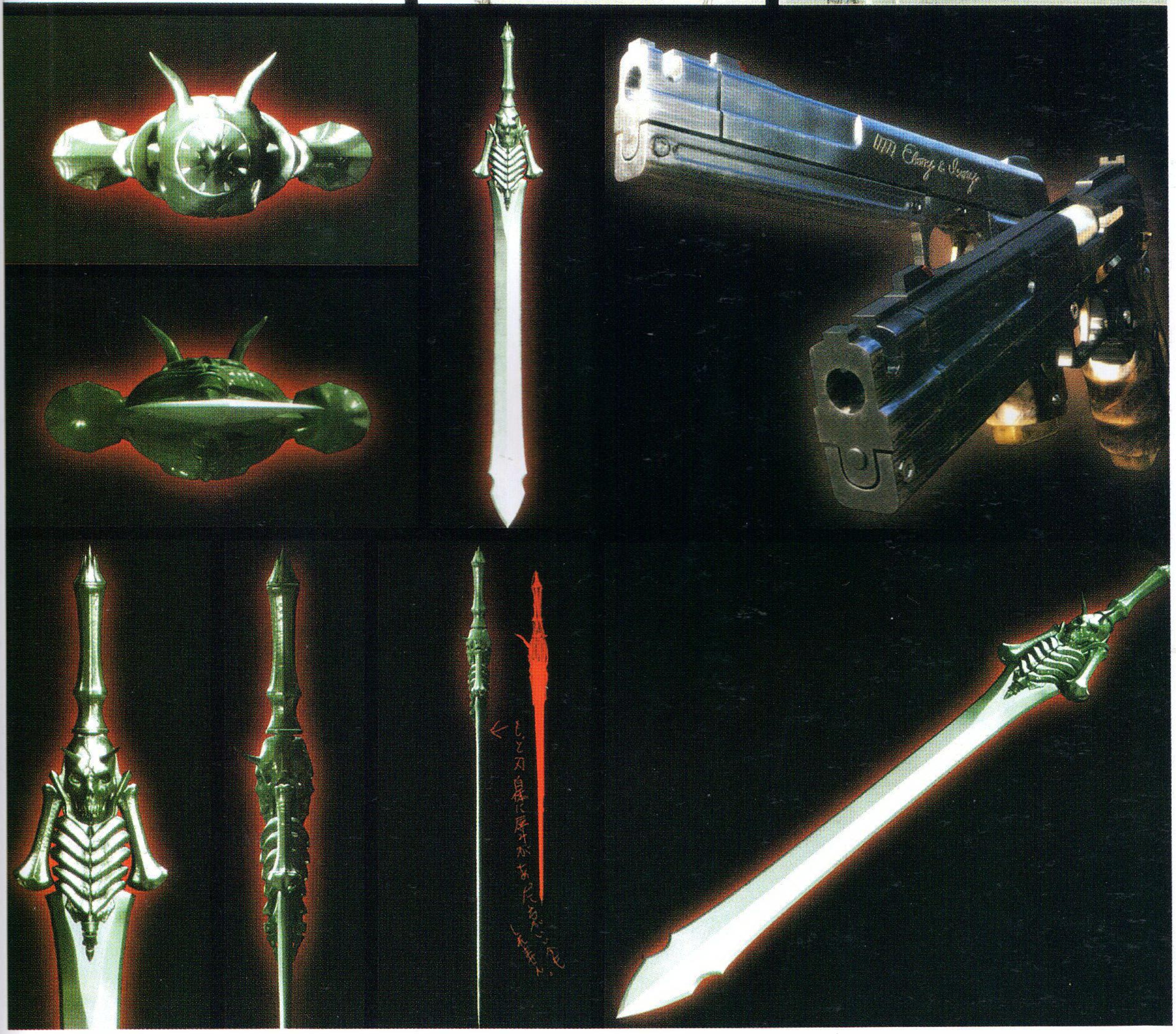
CREATOR'S COMMENT

三张小的CG图是《鬼泣3》中的隐藏服装，穿着风衣的是但丁在《鬼泣》中的造型，背着剑的是《鬼泣2》的，赤裸上身的是《鬼泣3》中的特殊服装。如果玩过每一作，玩家看到这些服装时一定能会心一笑。另外，大的CG图是《鬼泣3》的但丁标准造型。









CREATOR'S COMMENT

该如何让光属性反映在贝奥武甫（左中）上确实很让人烦恼，于是我就参照了中国和土耳其的龙头设计。奈旺（上二）集合了雷、吉他、镰刀、蝙蝠的设计于一身，实现起来很麻烦。这一阶段我还在蝙蝠羽翼方面下了不少工夫。







CREATOR'S COMMENT

为了使金子一马老师的设计质感与《鬼泣3》相配合，我画了这些插图。在制作使用地狱犬、贝奥武甫等武器变身的魔人时，我保留了金子老师的设计，同时在阴影及裸露皮肤的位置上做了差别处理，下了很大的工夫。与金子老师给我们的详细设定做比较也是很有乐趣的。



CREATOR'S COMMENT

维吉尔在美国的人气非常高，原因似乎是他使用的是美国人非常喜欢的日本刀。维吉尔的设计是重视简单明了，如果是经历很长时间然后慢慢展开剧情，让玩家发现但丁与维吉尔的区别倒也可以，但由于剧情简短，我们采用了"如果但丁以红色为主，维吉尔就以蓝色为主"的简洁方法。

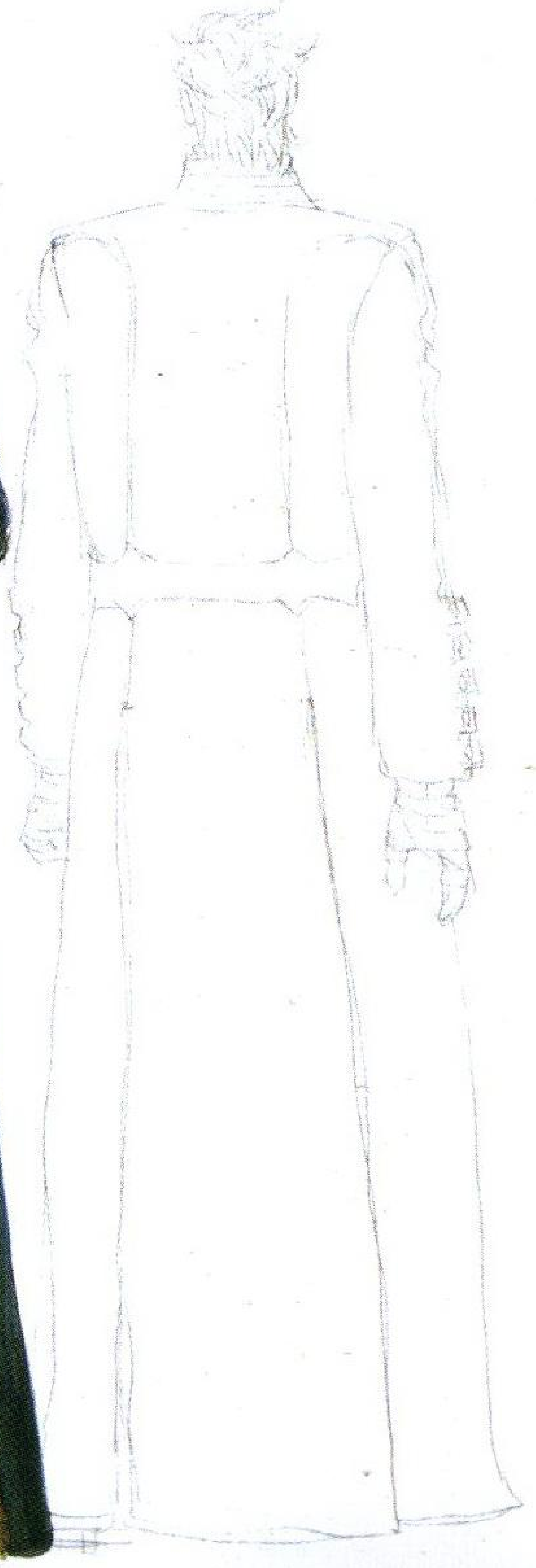




CREATOR'S COMMENT

在确定下蓝色复古风格之前，维吉尔的服装还经历过街头混混以及正装等多种设计款式，日本刀则是贯彻始终的。但丁的设定确定下来时，维吉尔也基本上可以确定了。虽然维吉尔的发型是短发，但由于序章中有撩拨头发的情节，所以就定为稍长了。











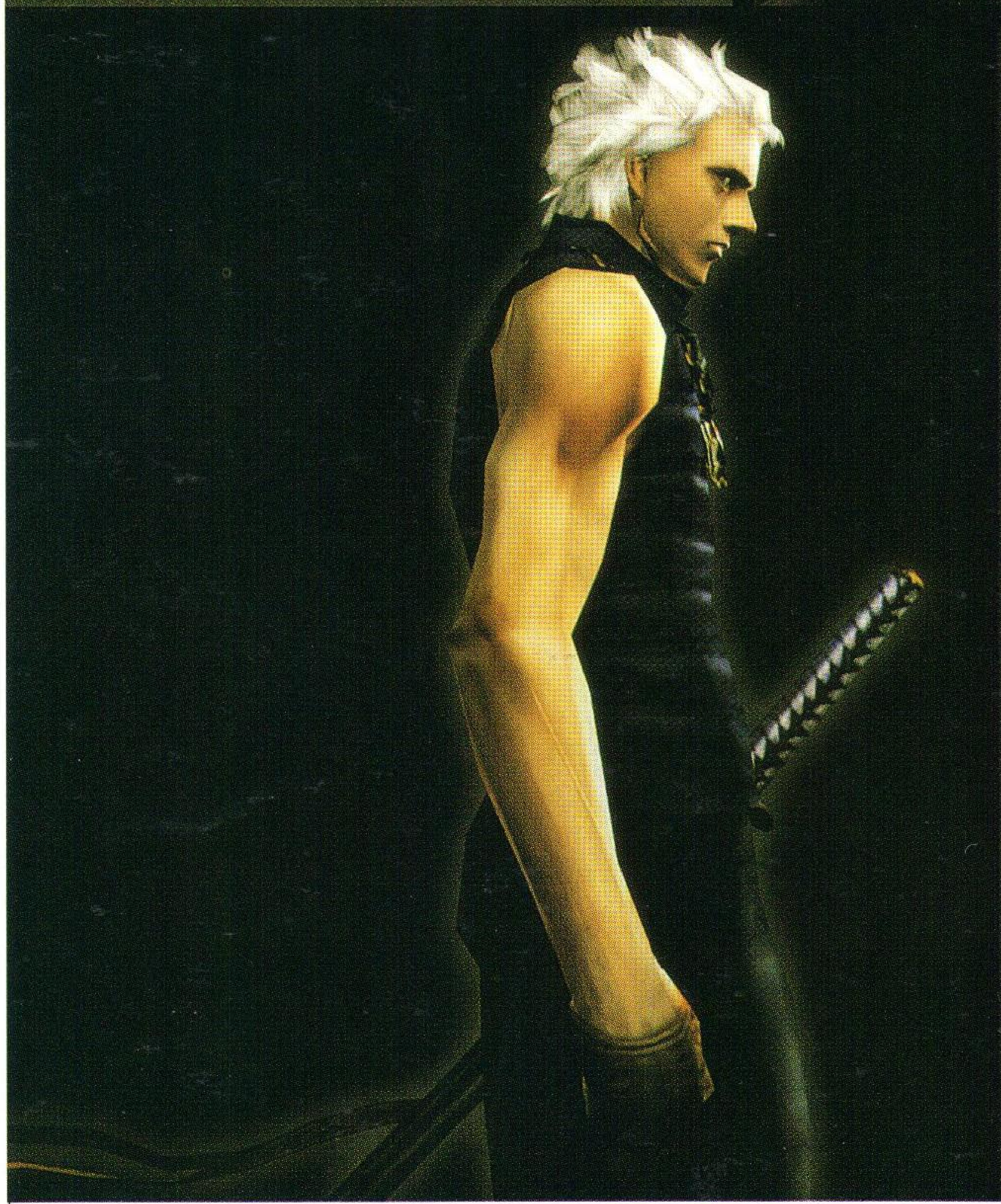


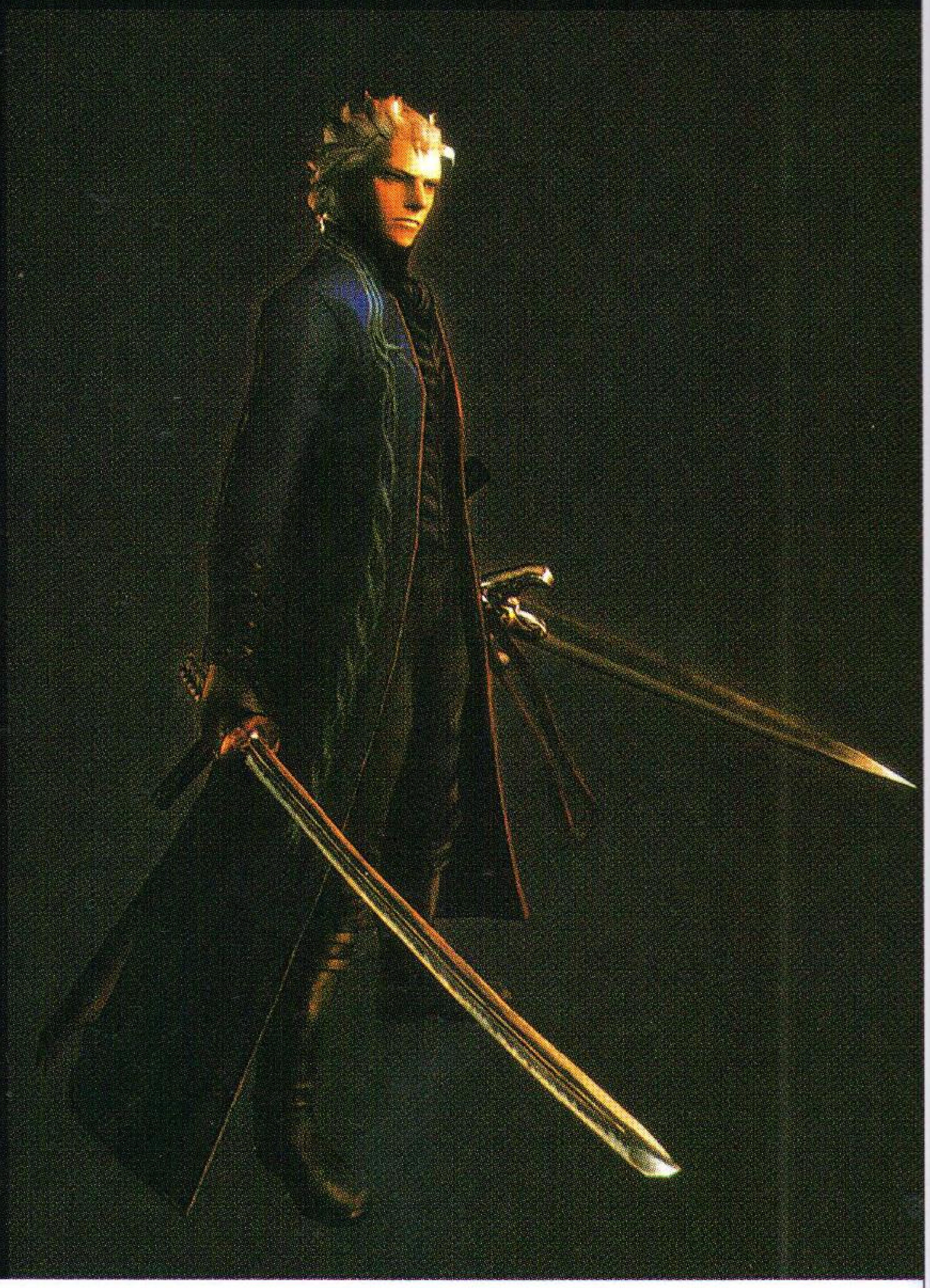
CREATOR'S COMMENT

维吉尔的面部设定，由于是双胞胎，因此他与但丁基本相同，但维吉尔的表情更加坚定，所以眼睛和鼻子的线条也更硬朗。维吉尔的鼻子要尖一些，眼睛也更大，简单来说他的面部就是比但丁可怕。





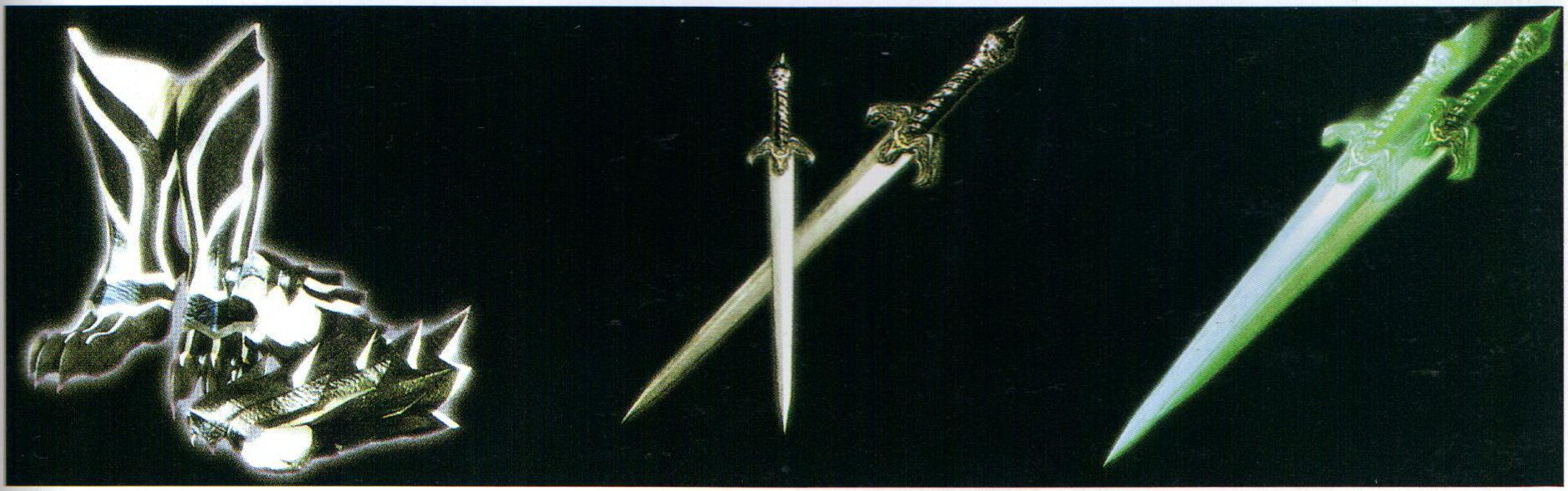


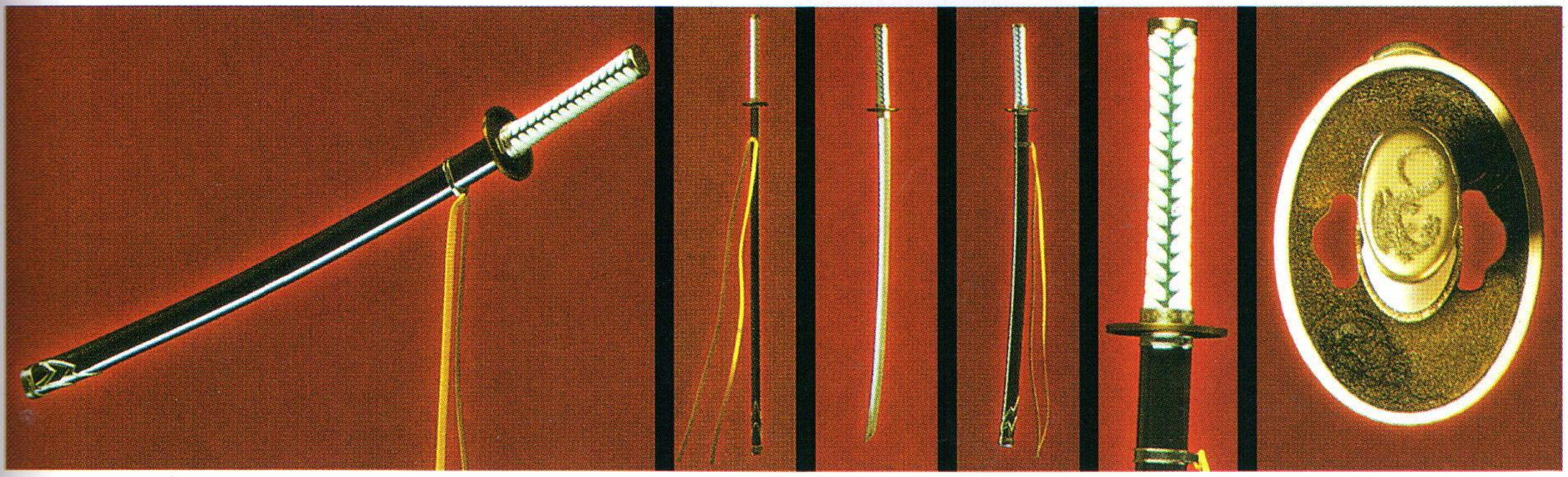


CREATOR'S COMMENT

下面的两套是维吉尔在《鬼泣3》中的隐藏服装，他的换装路线与但丁大相径庭。由于赤裸的但丁与赤裸的维吉尔对决可能会让女性玩家喷鼻血，所以我就设计成了无袖风格的服装。这种感觉依然很符合维吉尔的作风吧？







CREATOR'S COMMENT

让弟弟换上了传说的魔剑士装，总不能不让哥哥换吧？因此就有了传说的魔剑士版维吉尔。哥哥可真是不服输啊。维吉尔脸上的线条是他在一代中变为黑骑士后的图案，不过这是我们的一个小小的恶作剧，不知有没有人注意到？



CREATOR'S COMMENT

左边的大幅CG图是我最喜欢的一幅画，为了表现女孩的可爱之处，我把女士的鼻子画得短了一些。以血肉之躯与恶魔对抗的代价大概就是要牺牲作为人类、作为女性的一些东西，因此我将她设计成了一个头发有些凌乱，为消灭恶魔而不择手段的角色。





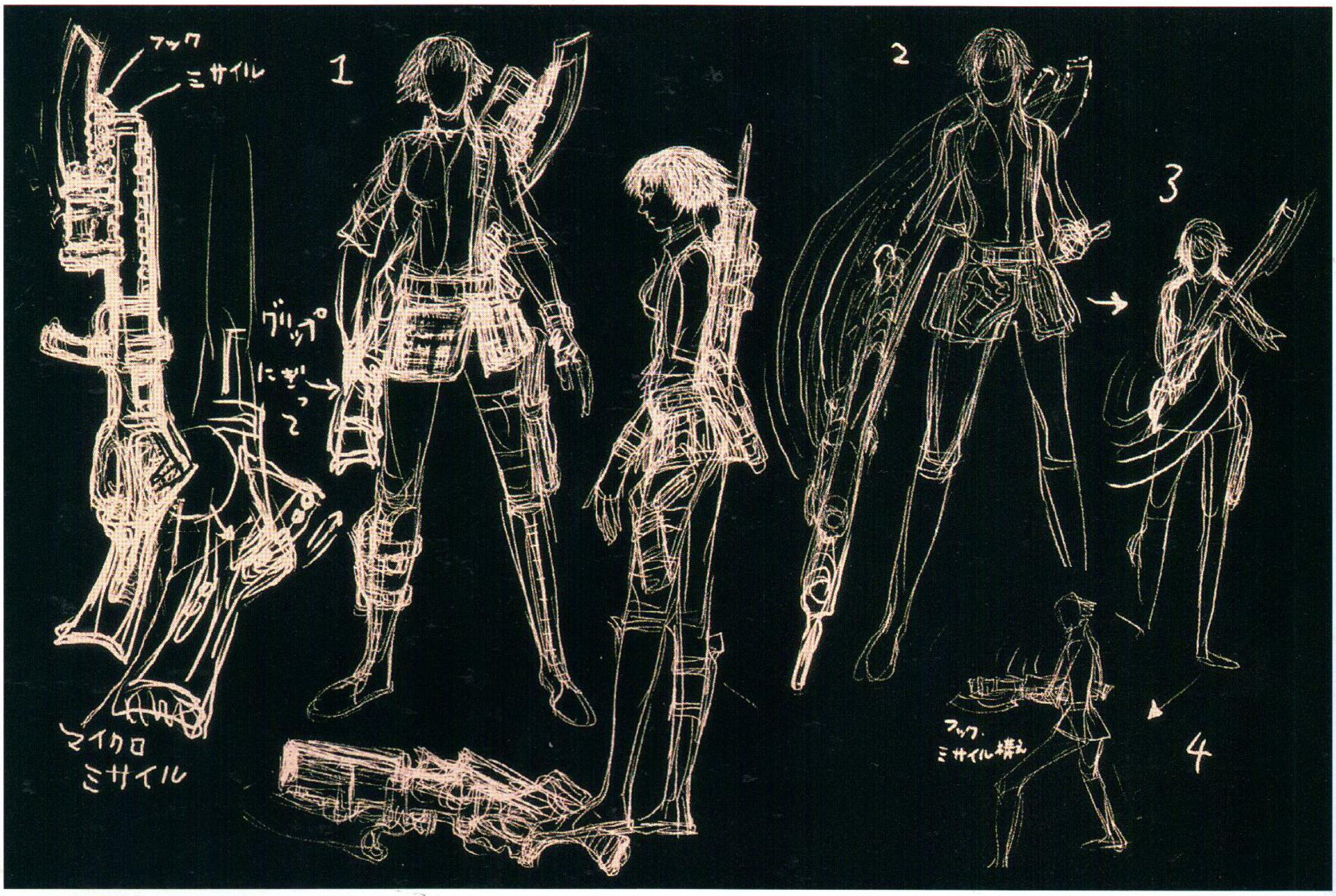


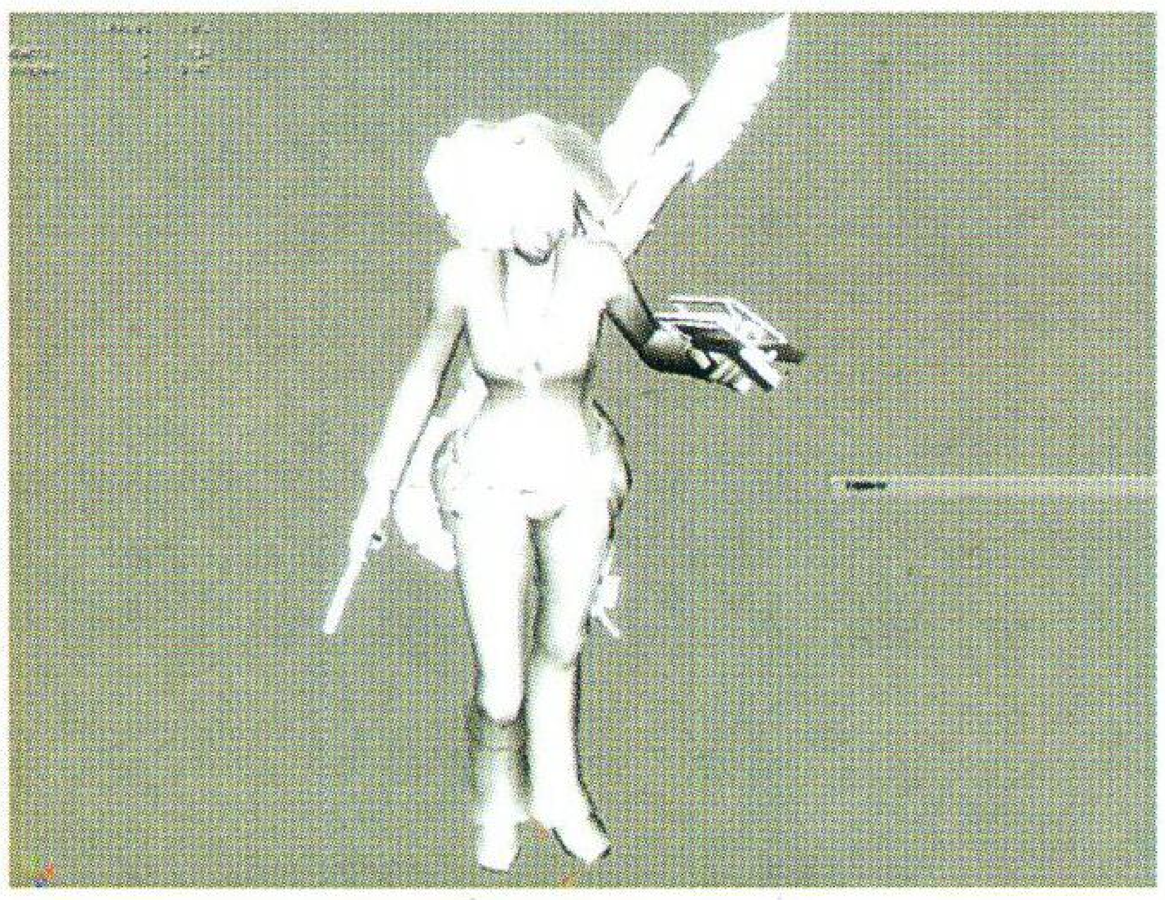


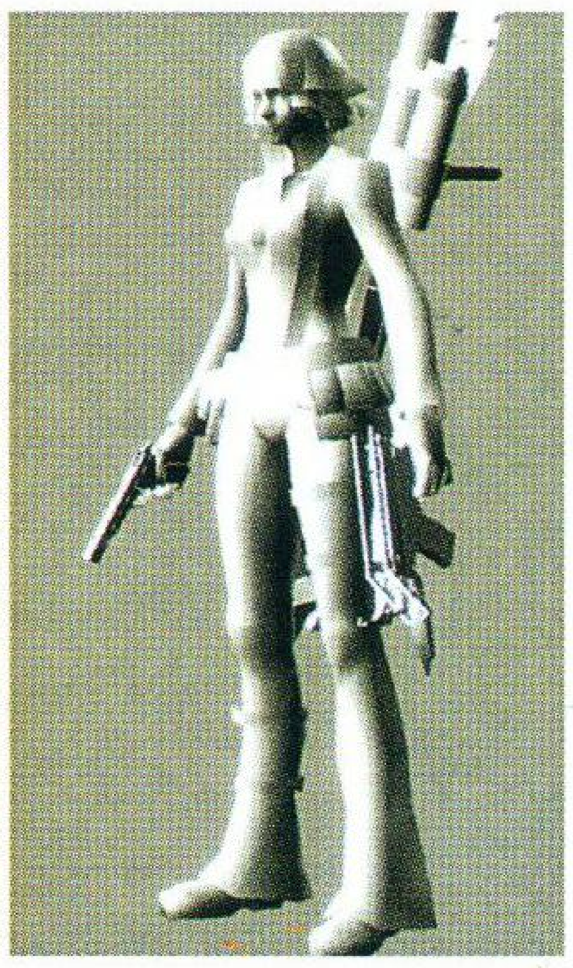


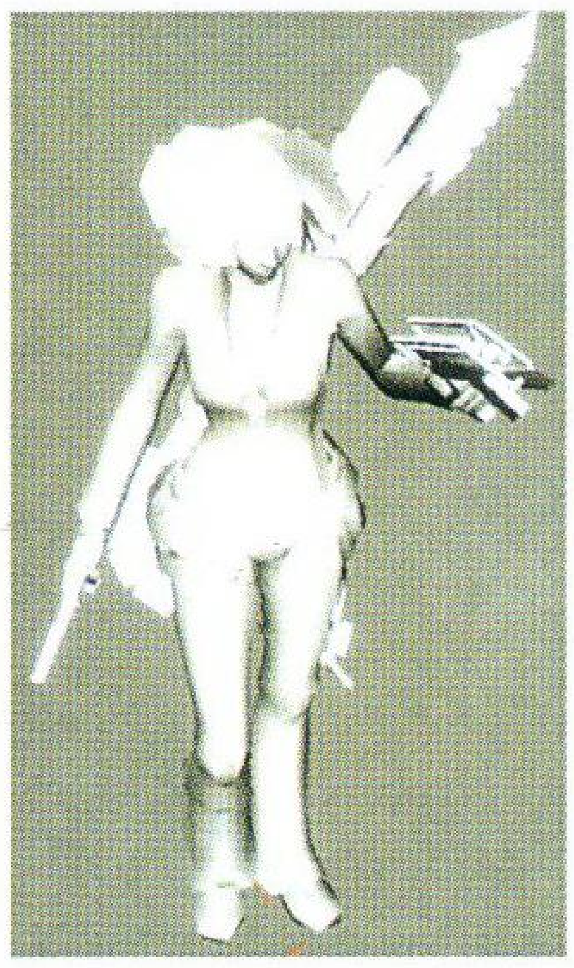
CREATOR'S COMMENT

由于导演的兴趣，我把女士设计成了一个衬衫扣子没有全部扣上的年轻战斗专家，灵感来自国外版的《水手服与机关枪》。原本我打算设计成某种制服，但由于导演觉得那种衬衫面积太小而没有被采用，我们就是否添加文胸这个问题讨论了很久。







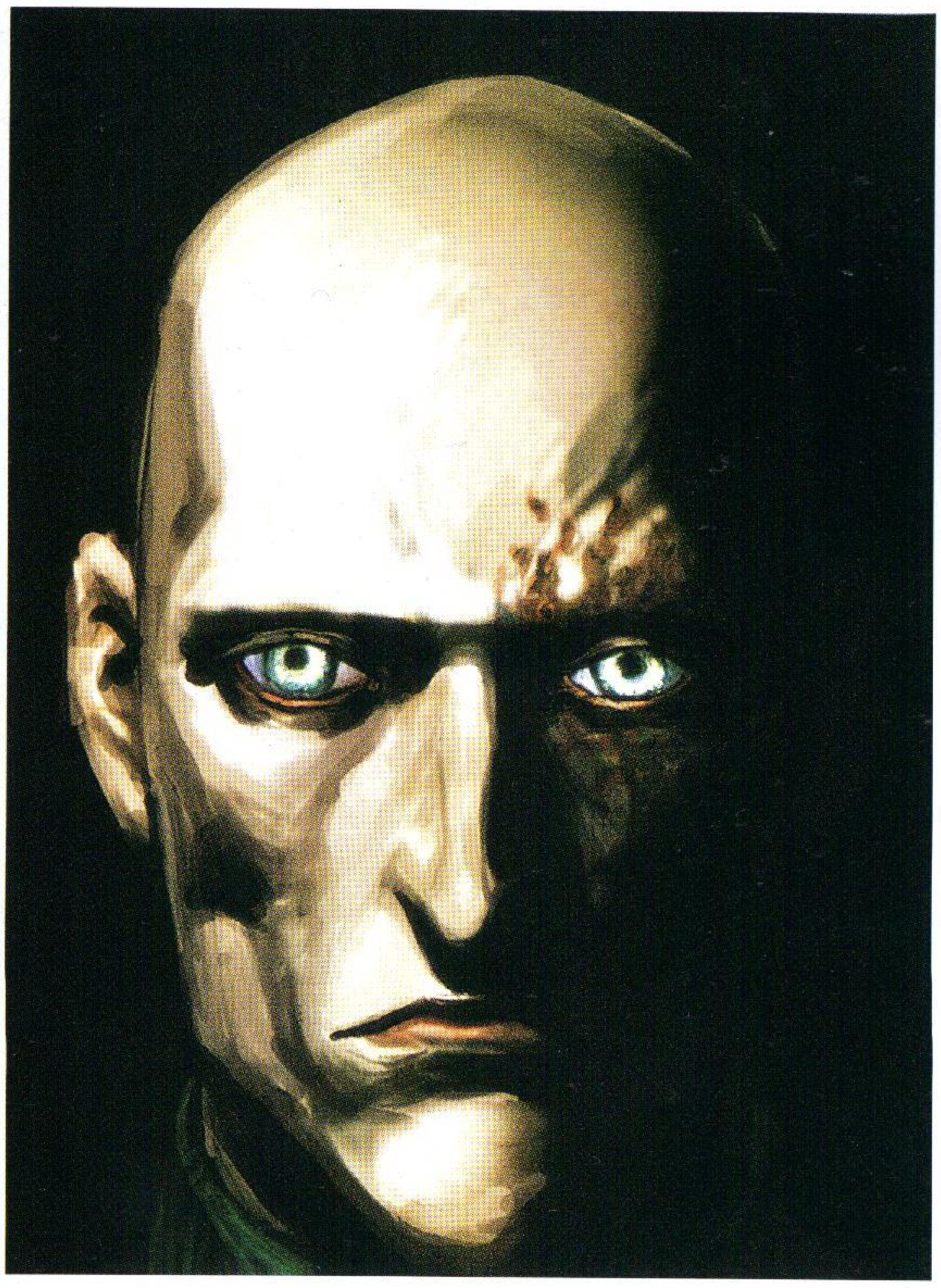


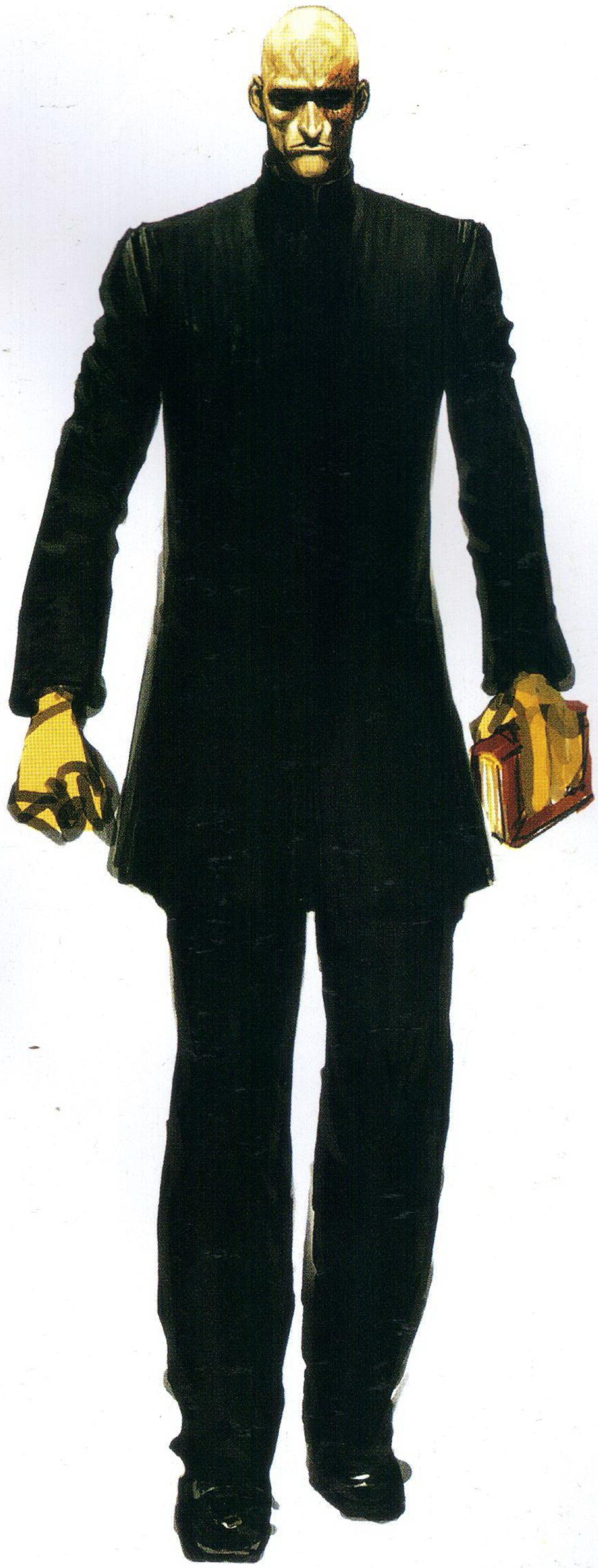


CREATOR'S COMMENT

上面的插图是火箭筒“卡莉娜·安”的设定图。卡莉娜·安是女士，也就是梅雅丽母亲的名字。下面的是《鬼泣3》的隐藏服装——驾驶服的参考图和底稿。另外，我将女士的项链定义为了母亲的遗物。其实一直以来我都很害怕画这类角色，不过多亏了她，现在我已经慢慢克服了。





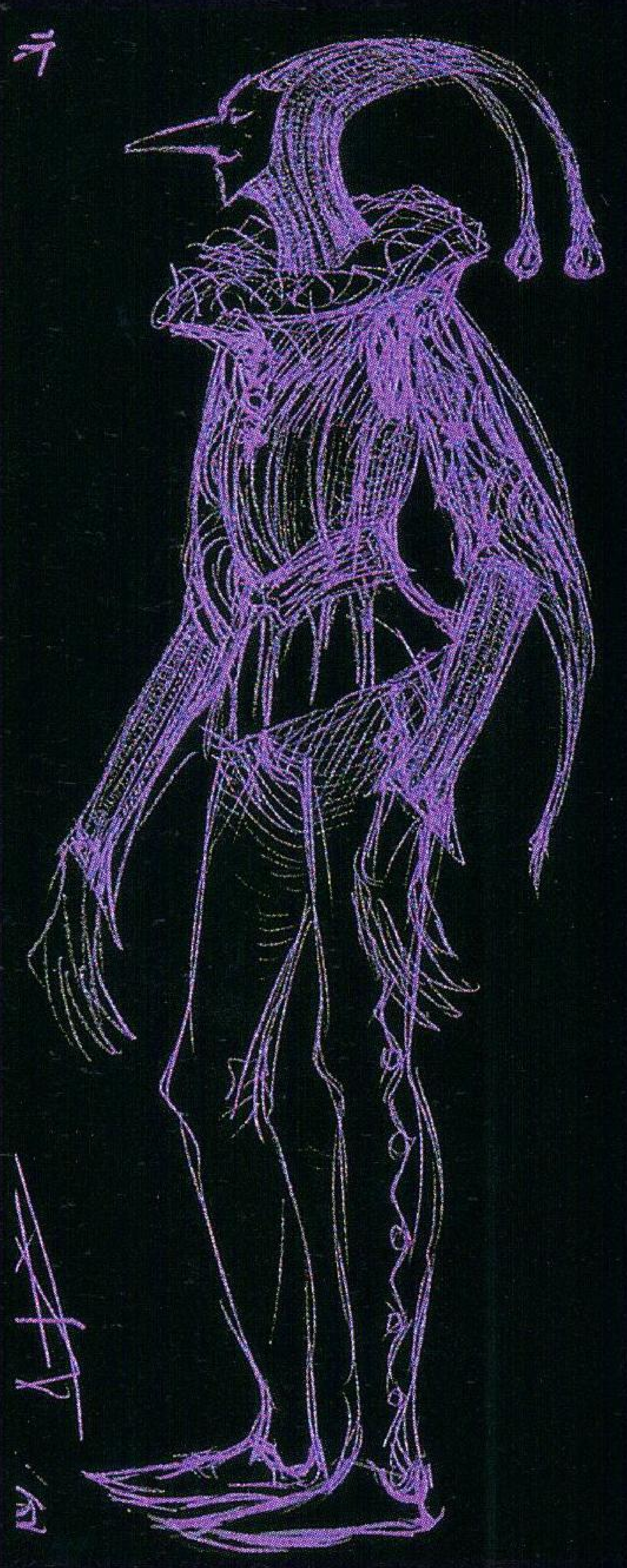


CREATOR'S COMMENT

轮廓分明的知性面孔与手中的书让人觉得阿卡姆是个圣职者，而脸上的痣则是恶魔的标志，阿卡姆使用恶魔的力量力量时会产生诡异的变化，在游戏中也有类似的地方。大幅的阿卡姆插画我也画过几张，基本上都是一下子就接近定稿了。









CREATOR'S COMMENT

设计出能在PS2上表现出来的小丑象征——头上的摇摆装饰品花了我不少时间。小丑以阿卡姆的主色调黑色为主，眼睛的颜色则是提示他与阿卡姆为同一人的红色和蓝色。我在设计小丑的时候，非常注意他给人带来的恐惧感，另外他的夸张动作也是我很用心的地方。



CREATOR'S COMMENT

我在企划初期阶段为确定《鬼泣3》的方向性而绘制的设定图。就如背景中所描绘的，恶魔之塔当初是由三座塔共同构成的。

Devil May Cry 3 Art Gallery

关卡号码的秘密

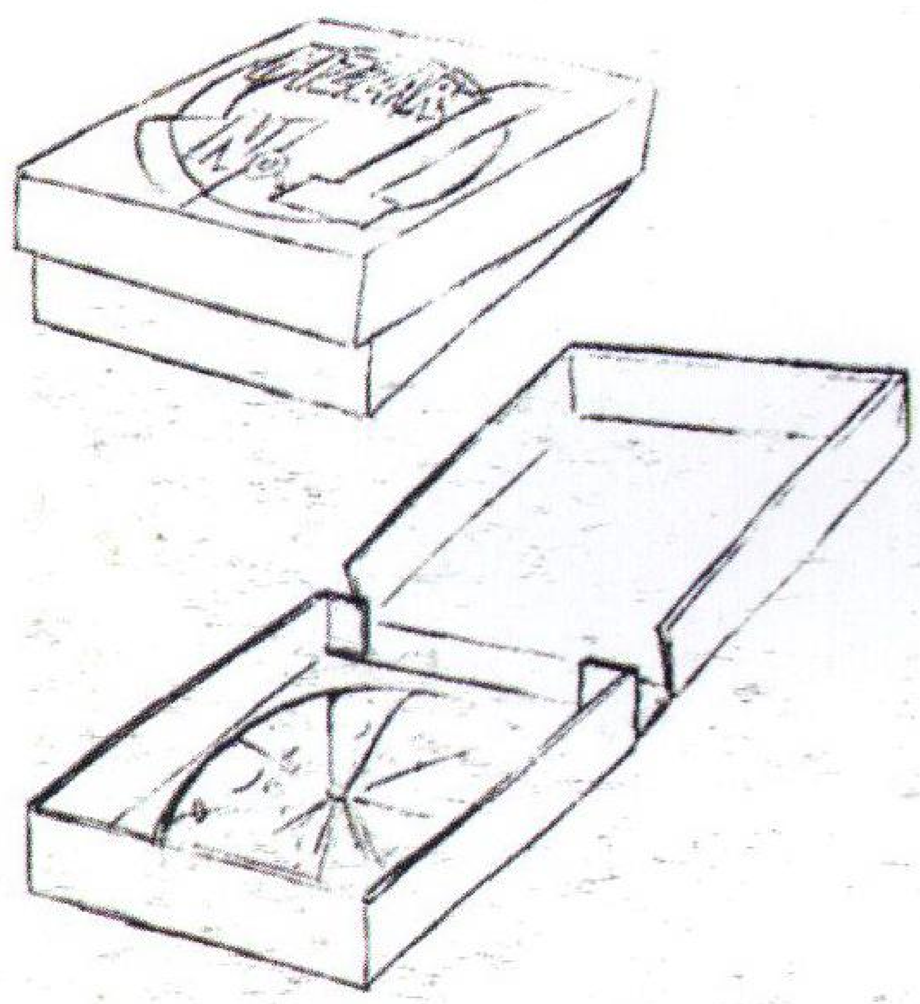
在三代关卡即将开始的剧情场景中将会出现关卡的号码，这里便为大家介绍该企划的初期设定。

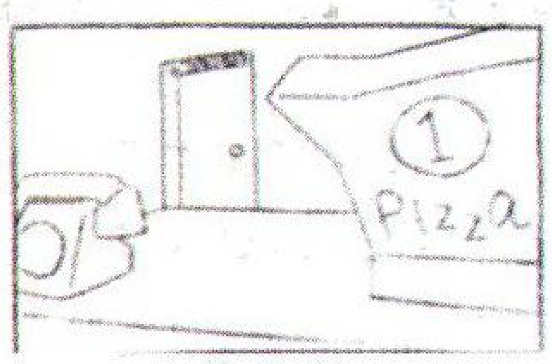
MISSION 1

虽然有被采用过，但由于很自然地记载于装披萨的盒子上，因此可能会意外通过。

M1开始

披萨盒上标注着“1”。
如现在所看到的，没有问题。





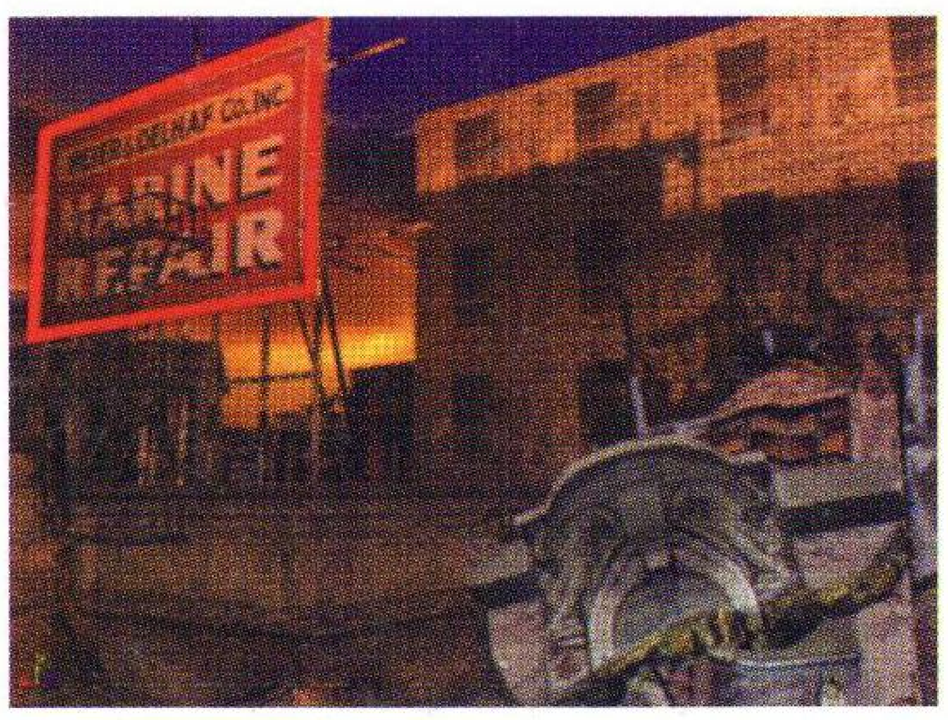
MISSION 2

得以实现的方案。尽管位于一个不起眼的角落，很难让人注意到，但字本身写得相当大。

M2开始

在但丁的店的右侧建筑物招牌上含有数字“2”的LOGO。

○舞台上的地点

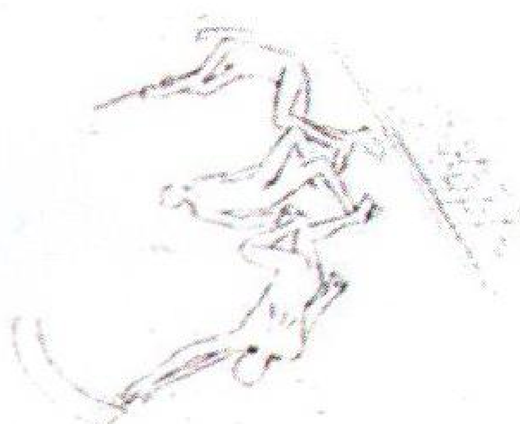


MISSION 3

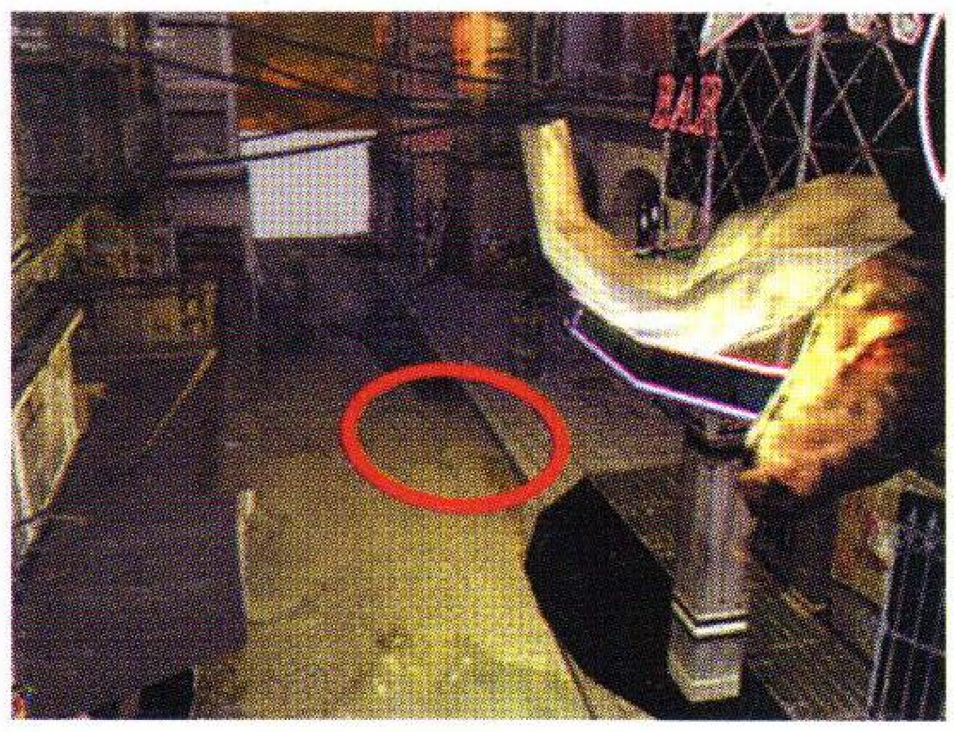
由于包含在体验版内，因此该数字造成了一股话题。由此，注意到这项企划的玩家也增加了。

M3开始

女士用摩托车将怪物杂兵烧成的几具焦黑尸体，重叠成数字“3”的形状。
发黑的尸体并没有就那样留在原地，而是在被打败时变成沙的形态，包裹着尸体的火焰因此在地面上留下看起来像“3”的痕迹。



○舞台上的地点



MISSION 4

被采用了的话也不错，但这数字被人注意到的难度太高了。

M4

当把撕破的窗帘往铁栅栏的方向牵动，会呈现出数字“4”的形状。
图为海涅走过时产生的微风使其随风飘动的镜头。

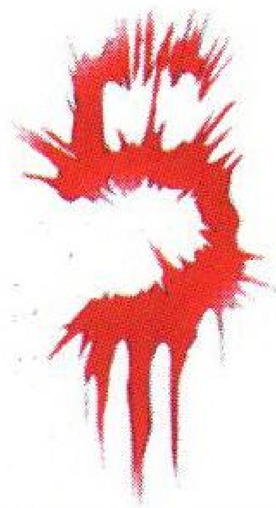


MISSION 5

这个也实现了。“石像血鸟”为血鸟当初的名字。

M5开始

石像血鸟被但丁斩杀后溅到墙壁上的血变成数字“5”的形状。



MISSION 6

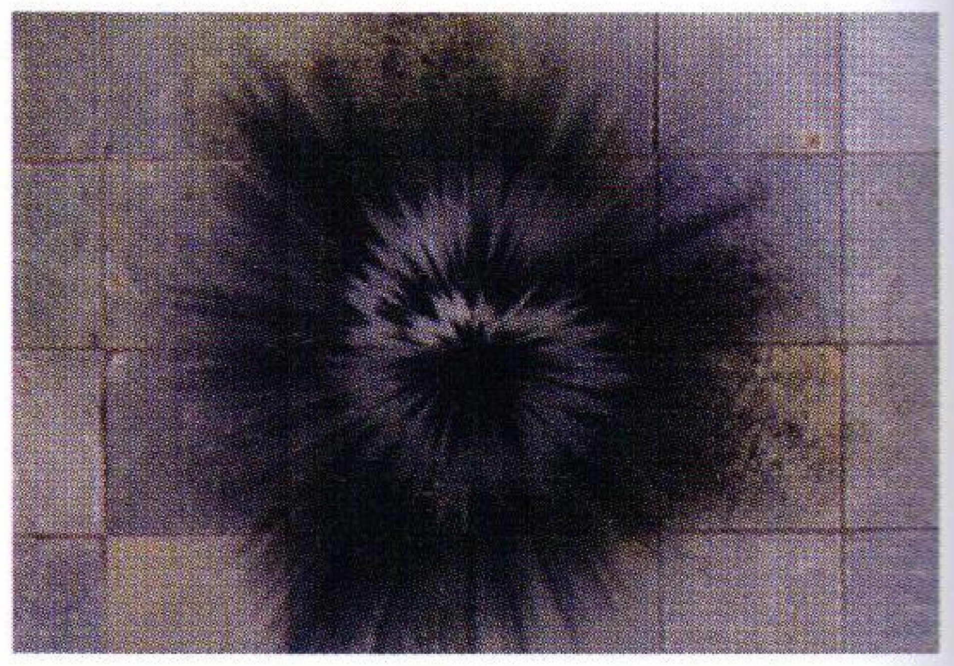
被采用的创意，非常浅显易懂。

M6开始

女士被众多杂兵包围进而周旋良久之后，对着地板发射了一枚火箭。地板被烧焦的痕迹留下的是“6”的字样。



○纹理形象图

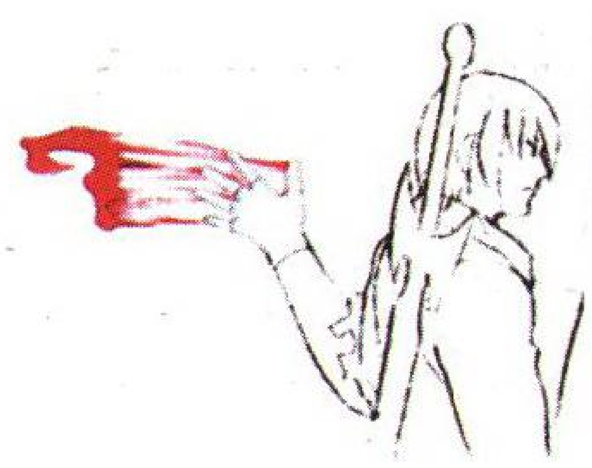


MISSION 7

最后，当初原本为一条横线的血迹往下流而变成了数字“7”。

M7开始

被女士击中额头的但丁用手擦拭出的血，在墙上留下了“7”的字样。



MISSION 8

似乎也有方案显示的是子弹打进血鸟的痕迹呈数字“8”的形状。

M8

从塔顶飞落下来的但丁身后是巨大的月球，月球上的火山口则为“8”的字样。光是为了这个场景也许就得单独重新准备一个月球。



MISSION 9

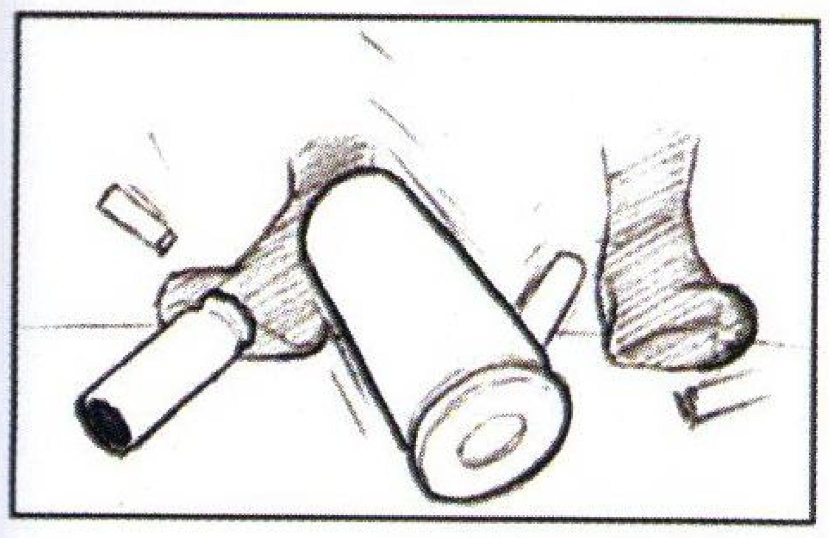
所有数字中最小的号码，实际上刻的是“9mm LUCIA”。

M9开始

女士的空药荚底部有“9”的字样。



刻印的文字详情请向对枪了解详细的人了解。



新追加药荚零散地落到女士脚边的镜头。为了确保落至照相机跟前，以及能在某种程度上辨认出“9”的形状，需要伪装成和易拉罐差不多大小。

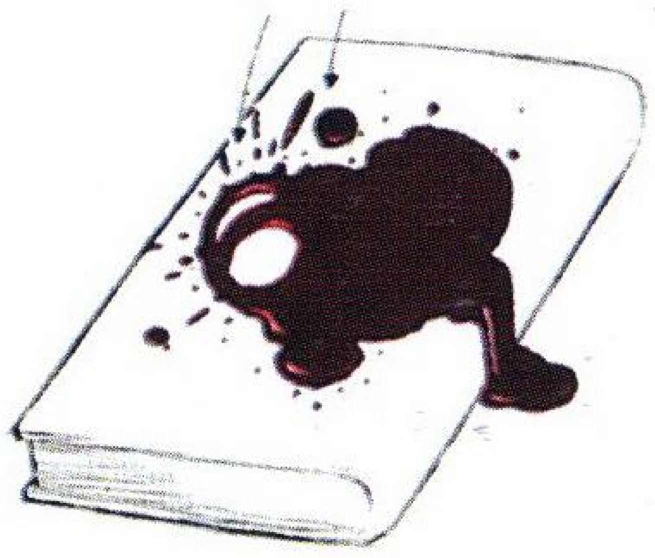
MISSION 10

阿卡姆的血形成了数字“10”的形状，在记事本里则变成了更易于理解的大小。

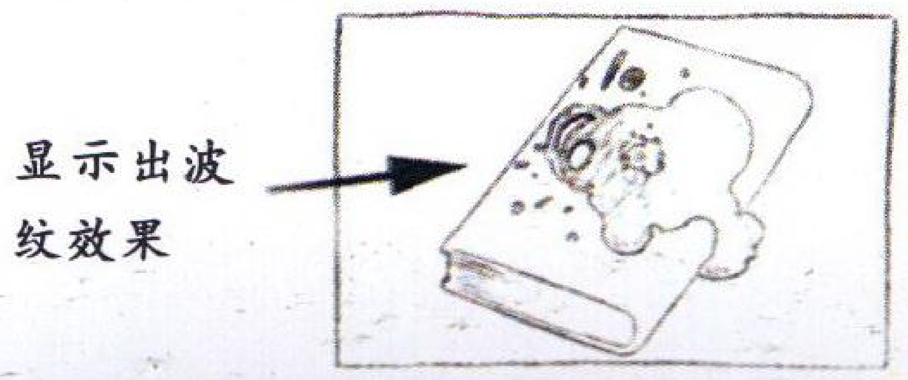
M10

溅在海涅诗集上的血泊中有“10”的字样。

这里，这里都是“10”



（从海涅苦闷的表情中得知）换回照相机以后已经是这个状态。而且血泊之上还有1、2滴后来的血。



MISSION 11

虽然有被采用过，但意外的是大家都没意识到那是个数字。

M11

拖动海涅的身体，其脚下所留下的血迹呈现出数字“11”的形状。



MISSION 12

这个被取消了，禁锢小丑的刑具状物体呈数字“12”的形状。

M12开始

被破坏的刑具残骸形成“12”的字样。

○舞台上的地点

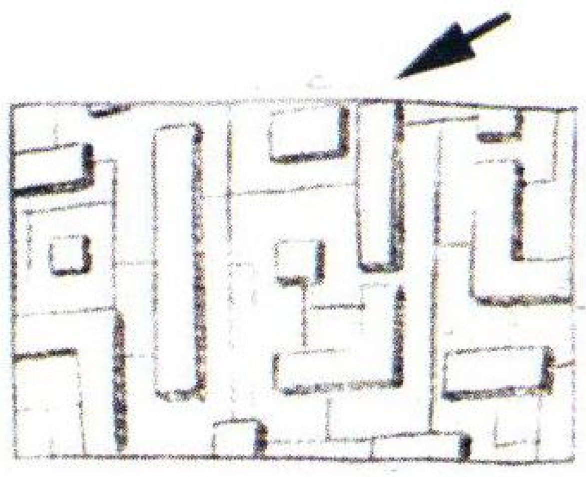


MISSION 13

这个也是得以实现的创意。专注于维吉尔的话可能不会注意到。

M13

进入到仪式之间来的维吉尔环顾四周，发现墙壁的花纹看上去很像数字“13”。（插图为形象图而非定稿）



○舞台上的地点

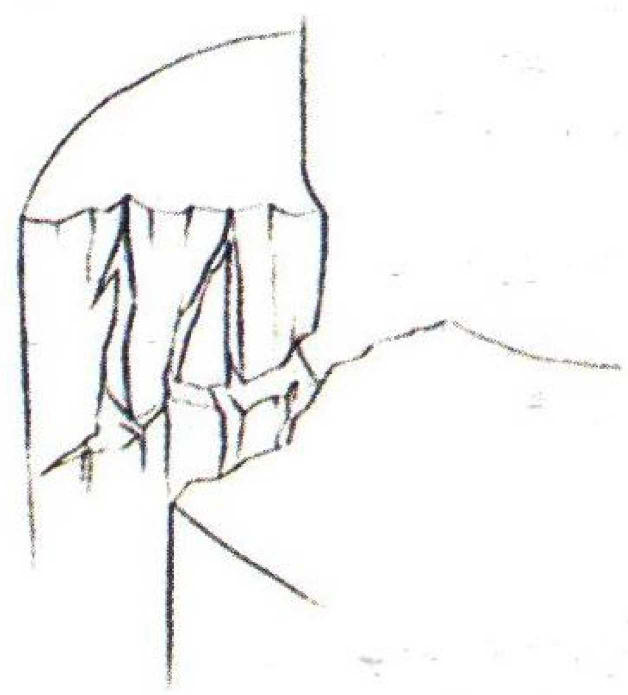


MISSION 14

被采用的方案。很容易发现画面上没有人出现。

M14开始

轴周围的立足处裂开后的截面上有着“14”字样的龟裂。



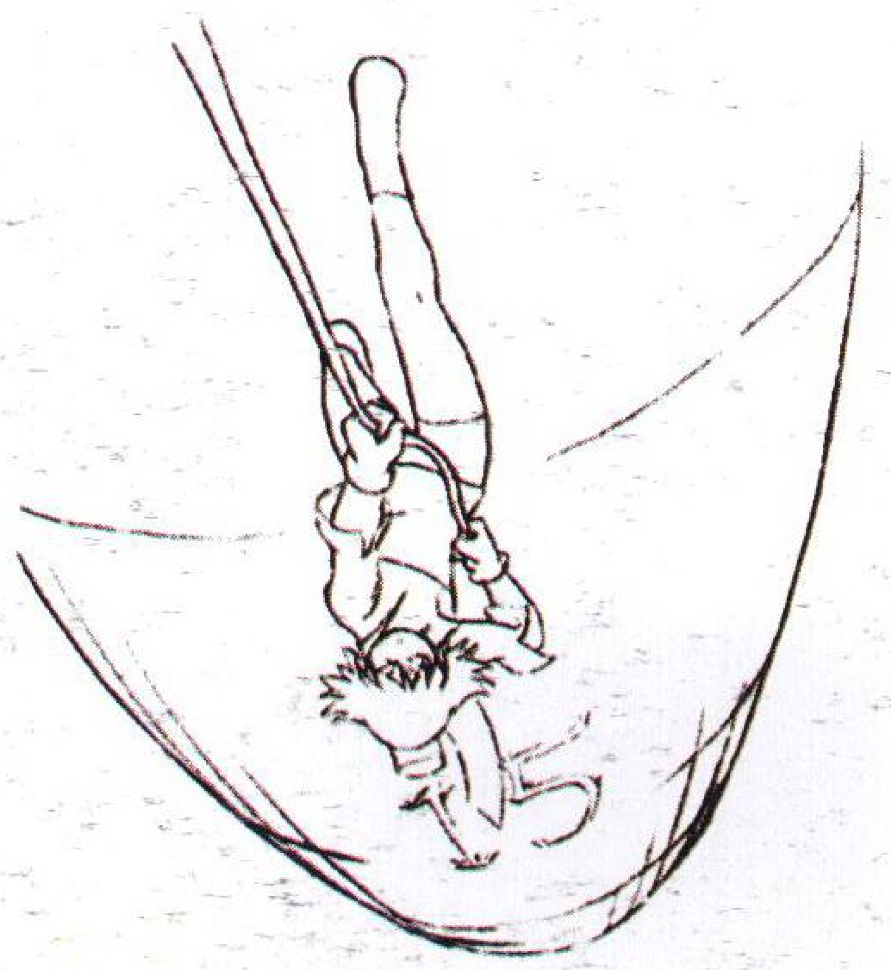
参考印象图



MISSION 15

这个被取消了，位于恶魔之塔入口附近的树枝形成了数字“15”。

M15开始
女士吊着绳索作攀越的外壁部分浮现出“15”的字样。

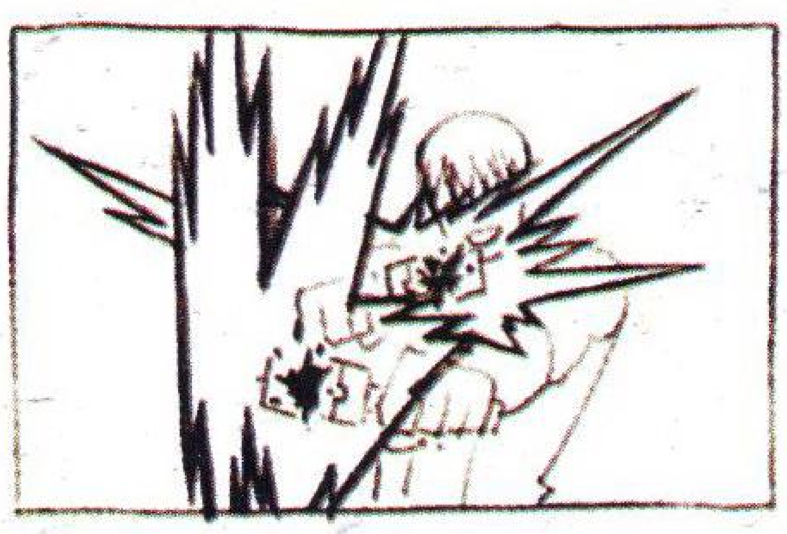


MISSION 16

由森桥ビンゴ先生提案并被采用。尽管只是一闪而过，但形状很好分辨。

M16
使出MUZZLE FLASH时就会呈现出“16”的字样。



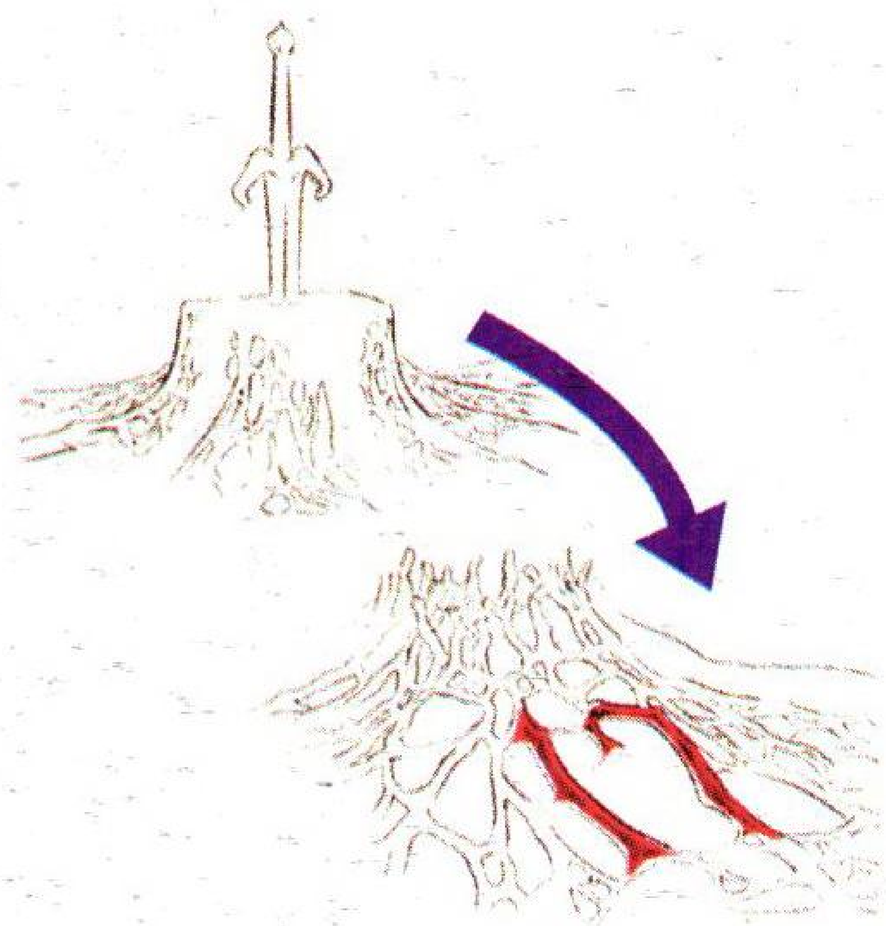


场景结束之时就要向敌人发动炮击。

MISSION 17

这个方案被否决了，阿卡姆在恶魔之塔所站的位置崩塌，呈现出数字“17”的形状。

M17开始
“封印之间”的剑所刺下的台座（和电影《MEMORIES》第1话“她的回忆”中出现过的类似物件差不多）因剑的刺入而崩塌，“管”内流着“血”（红色液体），并浮现出“17”的字样。



MISSION 18

当初的方案是书写在空罐子上，但因尺寸太小而将载体改为了报纸。

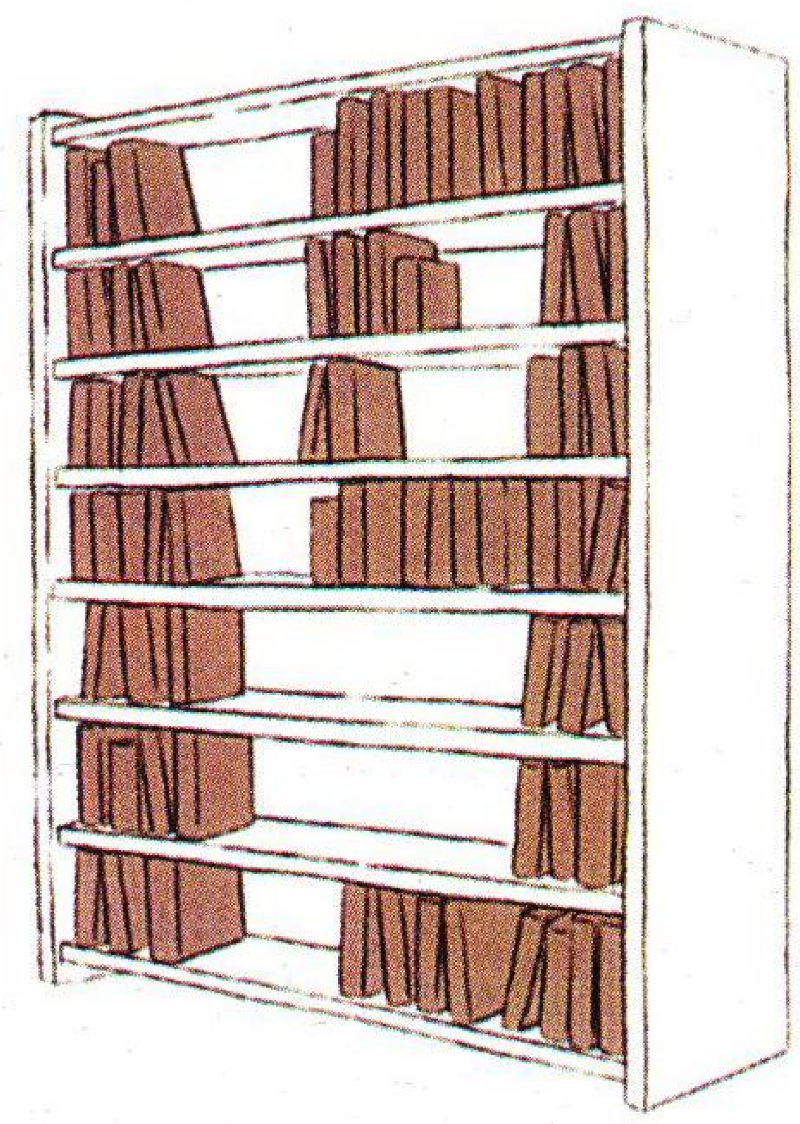
M18开始
但丁被吸进魔界时身旁飞舞着各种垃圾的残屑，其中被撕掉的报纸碎片上就写着“18”的字样。



MISSION 19

成品和这个方案完全相反，书架上没放书的部分呈数字“19”的形状。

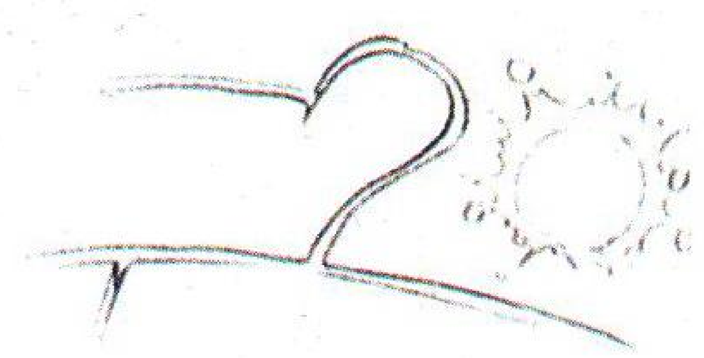
M19开始
被放置在“图书室舞台”中书架上的书形成了“19”的字样。



MISSION 20


一开始是打算用这个方案的，但反复测试过后还是放弃了。最后决定的是由空中的云形成数字“20”。

M20开始
射杀海涅后女士悲痛欲绝的眼泪“王冠水滴”为“0”，仪式台上的血所形成的沟（或者是龟裂）为“2”，两者结合成了数字“20”的形状。



由于负责剧本的森桥ビンゴ先生的一句“想在和各个关卡相连的剧情场景中加入以下这些号码”，才使这项企划得以启动。以负责剧情的工作人员为中心，我们进行了一系列密切的沟通和协商，摸索着要如何去做。不管怎么说这毕竟是和剧情场景相关的东西，所以我们实在做不到之后再简单地重新制作一遍了事。如果从一开始不将关卡数目、故事的发展切实定下来的话，这项工作也是不可能完成的。虽然工作很辛苦，但工作人员都配合得很好。

最早的1我觉得光是看一眼就很容易理解，我们打算的是从那里开始让数字的观察方法逐渐变难，但还处于序盘的4等等恐怕就已经有点难了。经过长时间的连续奋战后，这些游戏要素也终于得以合理地安排进去从而提升了质素，并最终和各位玩家的评价相挂钩。顺带一提，在实际的游戏中也存在和在这里公开的企划书所不同的地方，但愿那些创意也能够给大家带来惊喜，以便更愉快地享受游戏的乐趣。



DEVIL MAY CRY + DEVIL'S COMPLETE BOOK

WEAPON

武器篇



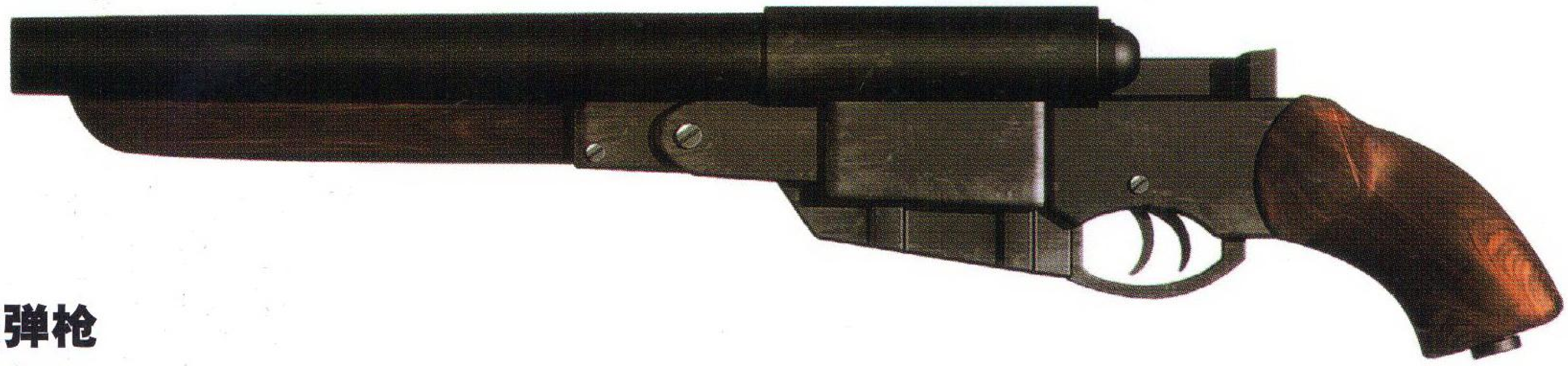




黑檀木&白象牙

Ebony&Ivory

这两把武器的名称是来自保罗·麦卡特尼与史蒂夫·旺达的合唱曲目。用代表着钢琴的黑键与白键的词组命名这两把枪，其寓意是指但丁的战斗方式就如同“钢琴家在流畅地演奏旋律”一样优美。



霰弹枪
Shotgun

以在电影《疯狂的马科斯》（1979年·澳大利亚）中出现的枪为蓝本设计出来的武器。在游戏中为了达到更加华丽的枪火效果，这把枪被设定成比实际尺寸大很多，因此在射击的时候才会从枪身中喷射出巨大的火焰。有时为了制作出具有冲击力的场面，比起真实感，设计人员会更加重视演出效果。



榴弹枪
Grenade Gun

为了将动画《机动战士高达》中扎古拿着机枪的场面在但丁身上重现出来，于是将枪前方的握把横了过来。由于射击时会发出“咚咚”的声音，所以这把枪的效果音也做得十分用心。

榴弹枪与黑檀木&白象牙相比有“虽然缺乏机动力，但是却拥有一击必杀的破坏力”的特征。所有的武器都有类似这样的长处与短处的设定。武器能否发挥出各自最大的潜能完全取决于玩家的技术，一旦发挥出最大的潜能，无论是哪种武器都拥有强大的破坏攻击能力。而且为了迎合游戏玩法的多样性，在不限制武器子弹数量的基础上，所有的武器使用条件也是一样的。



针刺枪

Needle Gun

如果只能单发射击的话就体验不到乐趣，所以这把水下用枪就被设定成圆形枪膛，而且带有多个枪口可以进行连发射击。原来还预定设计成在陆地上也可以使用，为了和其他武器不产生雷同，最终只能放弃。

后来因为水中舞台本身、日程进度以及技术方面的问题，在开发过程中曾多次提出应该放弃这样的意见。但是又由于有人提出在游戏的过程中即使只能使用很短的时间，但只要能改变游戏的氛围，游戏整体的趣味性也会得到提升之类的理由，这个设定才能够得以保留，并最终出现在游戏中。



梦魇β

Nightmare β

有人提出因为游戏的舞台变成了魔界，所以要设计出一款魔界武器的意见，因此镭射枪的设定被放弃了，取而代之的就是这款梦魇β被设计了出来。

最开始梦魇β被设计成与漫画《COBRA》（1978年·集英社）中出现的激光枪相同的大小，但是在实际装备的时候发现但丁的袖子露了出来，所以将它的尺寸变大了一些，而且这项工作是在游戏最终完成的前几天进行的。顺带一提，在仅仅装备这个梦魇β和伊夫里特的时候，左拳的威力是普通状态下的两倍。













光&影

Luce&Ombra

刻在枪身上的太阳与月亮合体的标志是开发小组随便做出来的，之后几乎没做任何改动便在游戏中沿用下来。

Luce&Ombra在意大利语中代表着“光与影”的意思，但是开发小组却误解为太阳与月亮。在CG完成之后才发现这个问题，于是制作工作也只得继续进行下去了……

力量之刃

Force Edge

在制作企划还不是十分确定的时候，有人提议暂且制作一把普通的剑，这把剑因此而诞生。

“力量之刃”是在游戏开篇的事件中登场的初期武器，当时就挂在店内墙上的装饰画前面，并且刚好将那张画中的人物挡住。在最开始的时候并没有加入这么多“调侃”的要素，可是店内是在游戏开篇对但丁这个人物进行介绍的重要组成部分，究竟要把这个店铺布置成什么样子可是花费了很长时间。因为如果是普通装饰的话会很无聊，于是最后配置了很多类似架子鼓、台球桌案、还有串在一起的怪物脑袋等能给玩家带来强烈冲击的东西。



行刑者

Alastor

这是一把以龙为主题的魔剑。由于它的设定就是纯粹的幻想之剑，于是将剑柄样式做成了龙的上下颚。

另外，“行刑者”作为但丁的主力武器，为了能给玩家留下深刻的印象，开发小组还特意制作了一段得到这把剑时的情节。但丁挥舞着“行刑者”腾空而起的样子是开发小组从《JOJO奇妙冒险（第2部）》反派BOSS——卡兹的动作场面中得到的灵感。







伊夫里特

Ifrit

伊夫里特可以操控火焰发动攻击，在开始的时候是一把火焰之剑。可是随着游戏开发的进程，但丁就逐渐变成了普通“枪与剑”的传统派英雄，为了不给玩家留下这种印象，伊夫里特就变成了现在这个样子。又因为它的战斗方式与剑有着根本上的差异，于是开发小组还为伊夫里特单独制作了攻击招式，于是可以使出拳击和踢腿的但丁就这样诞生了。

因为有了新的伊夫里特，但丁在面对悬丝傀儡的时候还可以使出“蹴落”这样的新招式，进一步增加了游戏的深度。

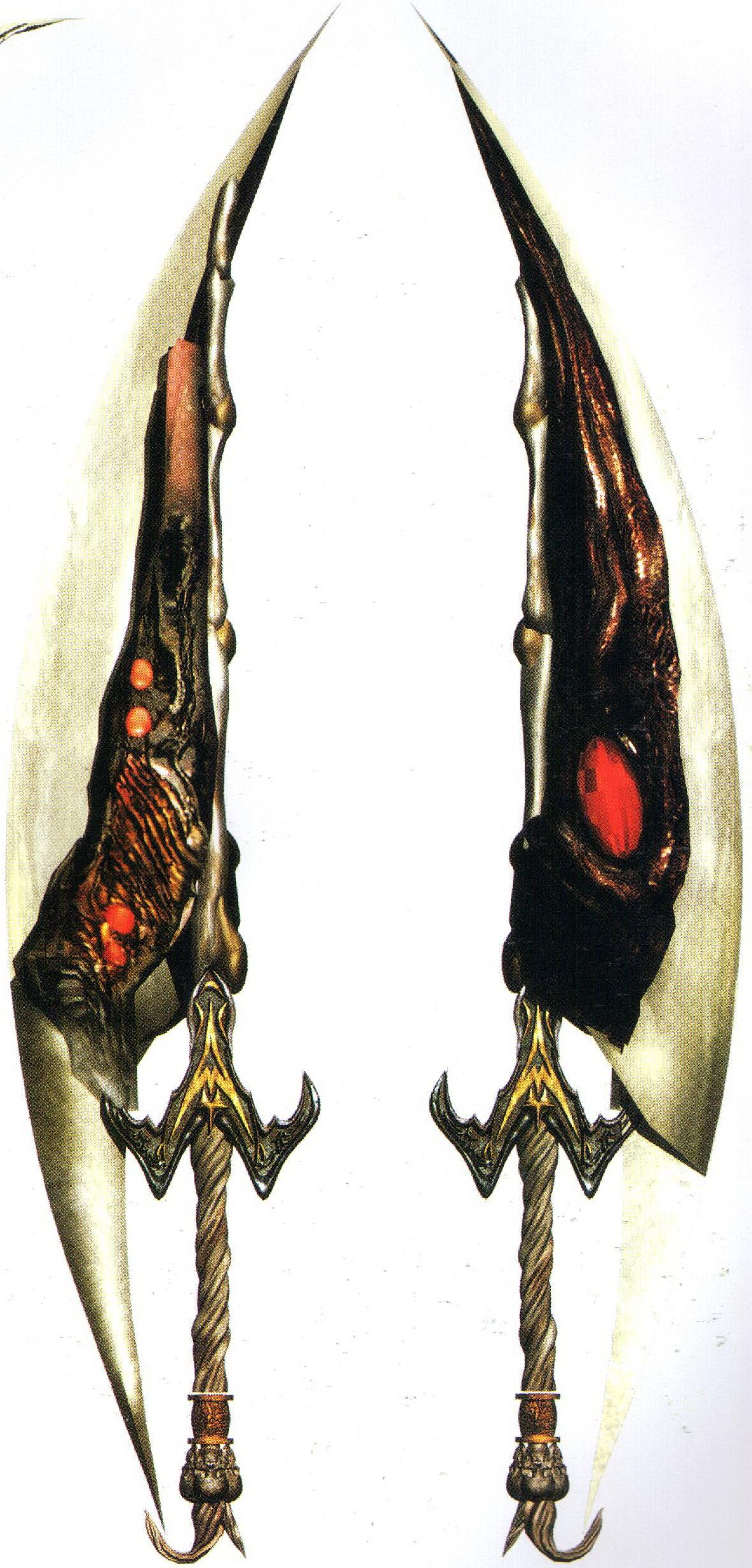


魔剑斯巴达
Sparda

因为有人提出想做一款可以变形的武器的意见才制作出来的魔剑。

当初魔人斯巴达因为制作进度的原因，导致只能重复使用但丁的魔人模式。但是这样又有点无聊，所以在开发小组全体成员的努力下，传说中的魔人终于完成了。

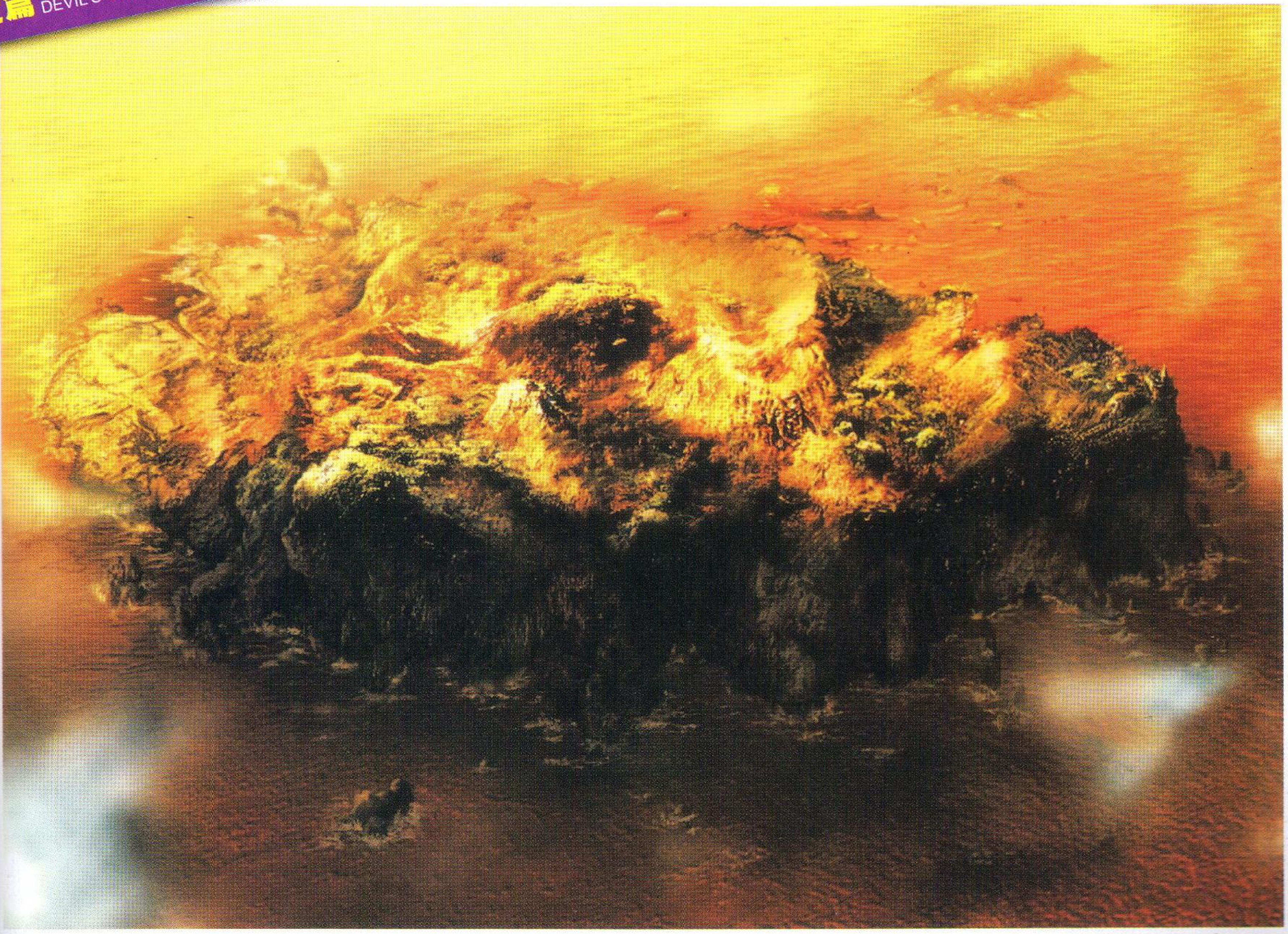
装备这把魔剑斯巴达的时候无法触发“恶魔觉醒”，因此引发了很大的争议。但是它的威力十分巨大，对使用者来说是一件必不可少的武器。



DEVIL MAY CRY + DEVIL'S COMPLETE BOOK

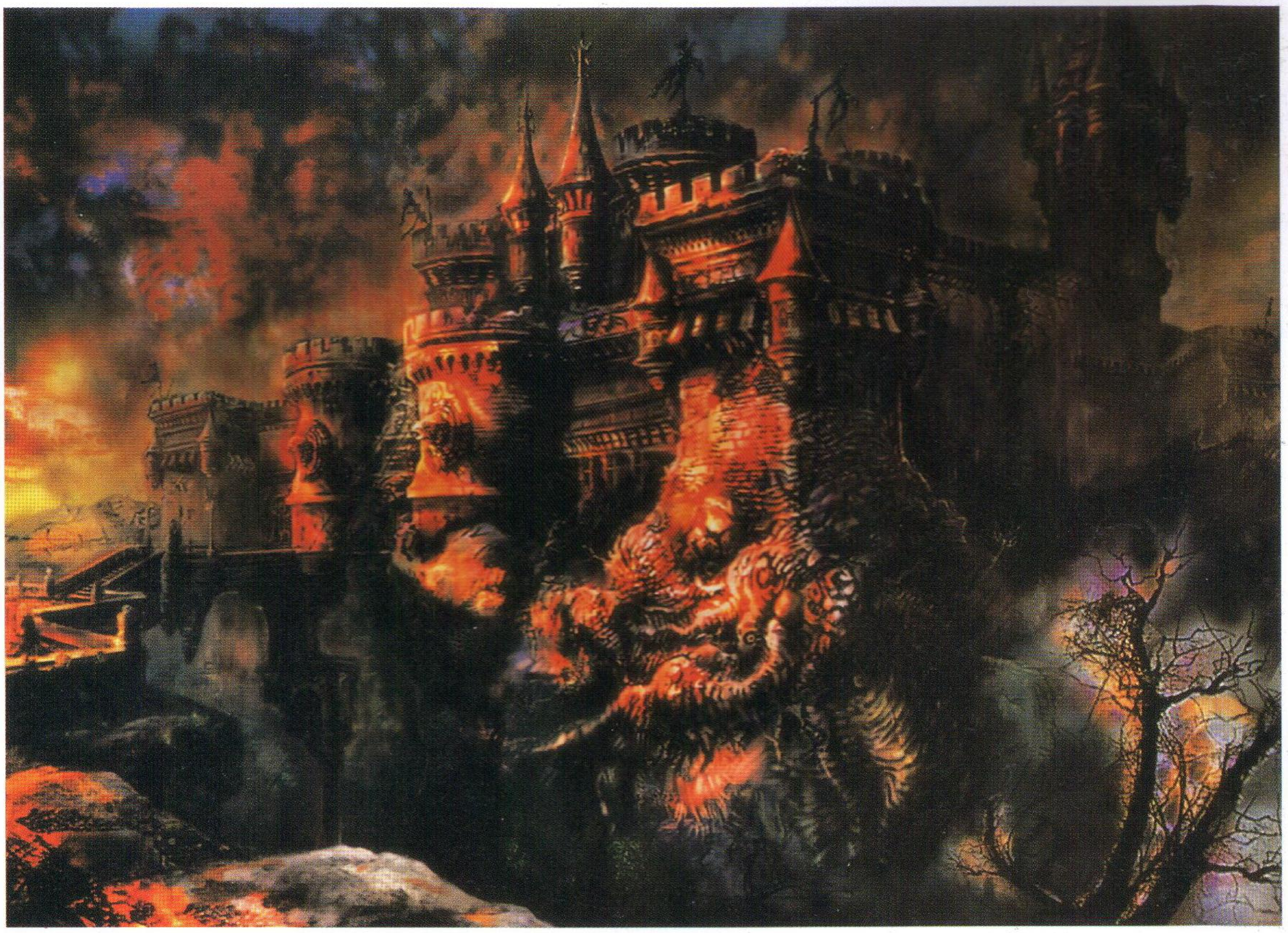
MAP

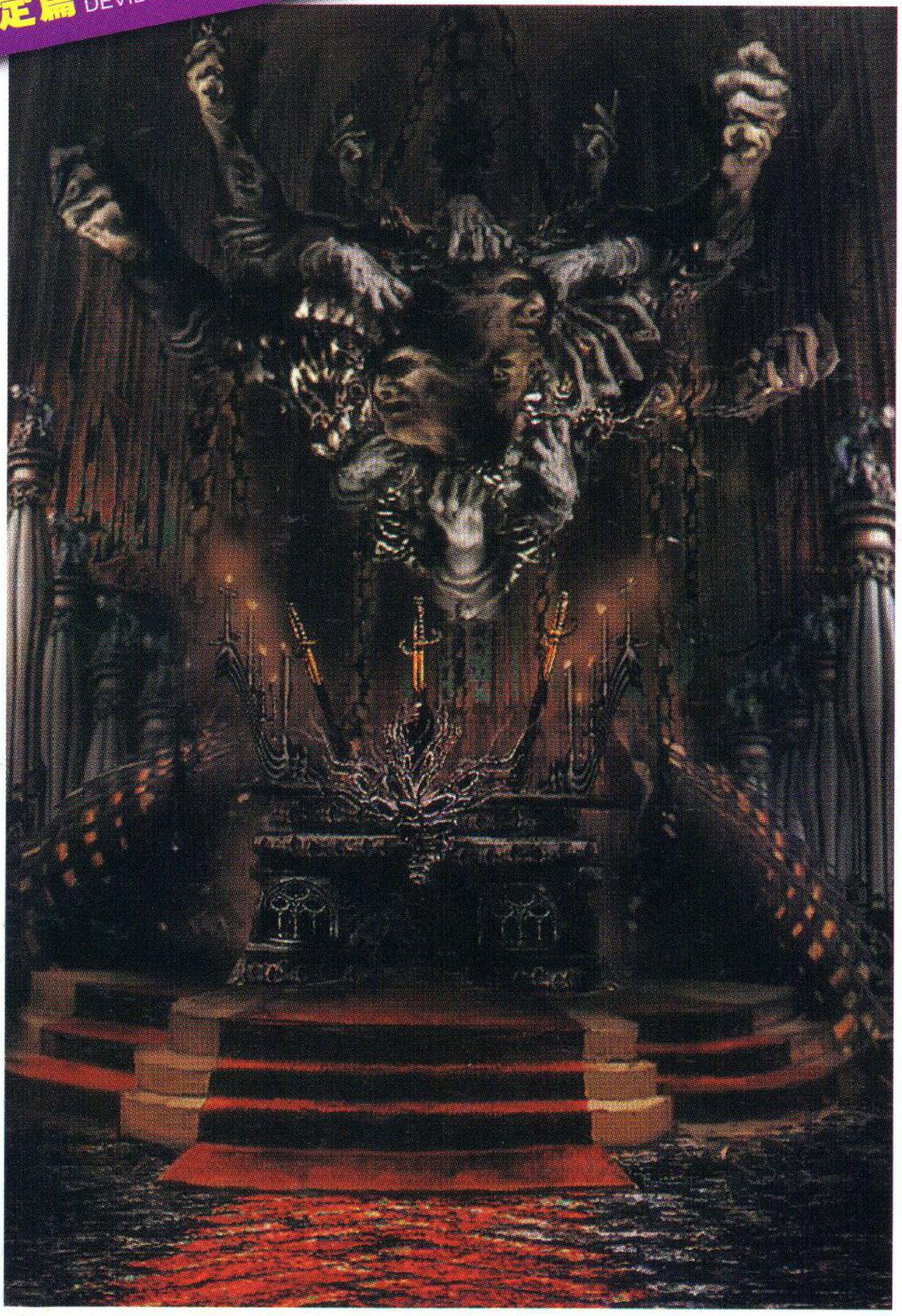
场景篇



◆岛

◆古城







◆祭坛

拥有英国教会、天主教会中特别常见的司法法座的圣堂。中央的柱子如同有机物一般有着脉搏跳动，营造出一种十分诡异的氛围。

◆山崖



◆水上回廊



◆瀑布潭

因瀑布的存在而不断有水注入的清凉深渊。在每个不同的地域都拥有受尊崇的瀑布之主。



◆回廊



◆东回廊

这条铺设得像包围着古城一样的回廊，也许是因为位于东侧，所以被称为东回廊。



◆城主的卧室

这间位于古城4层的卧室是城主专用的房间。和卧室无关的外交用文件等也留在了这里。

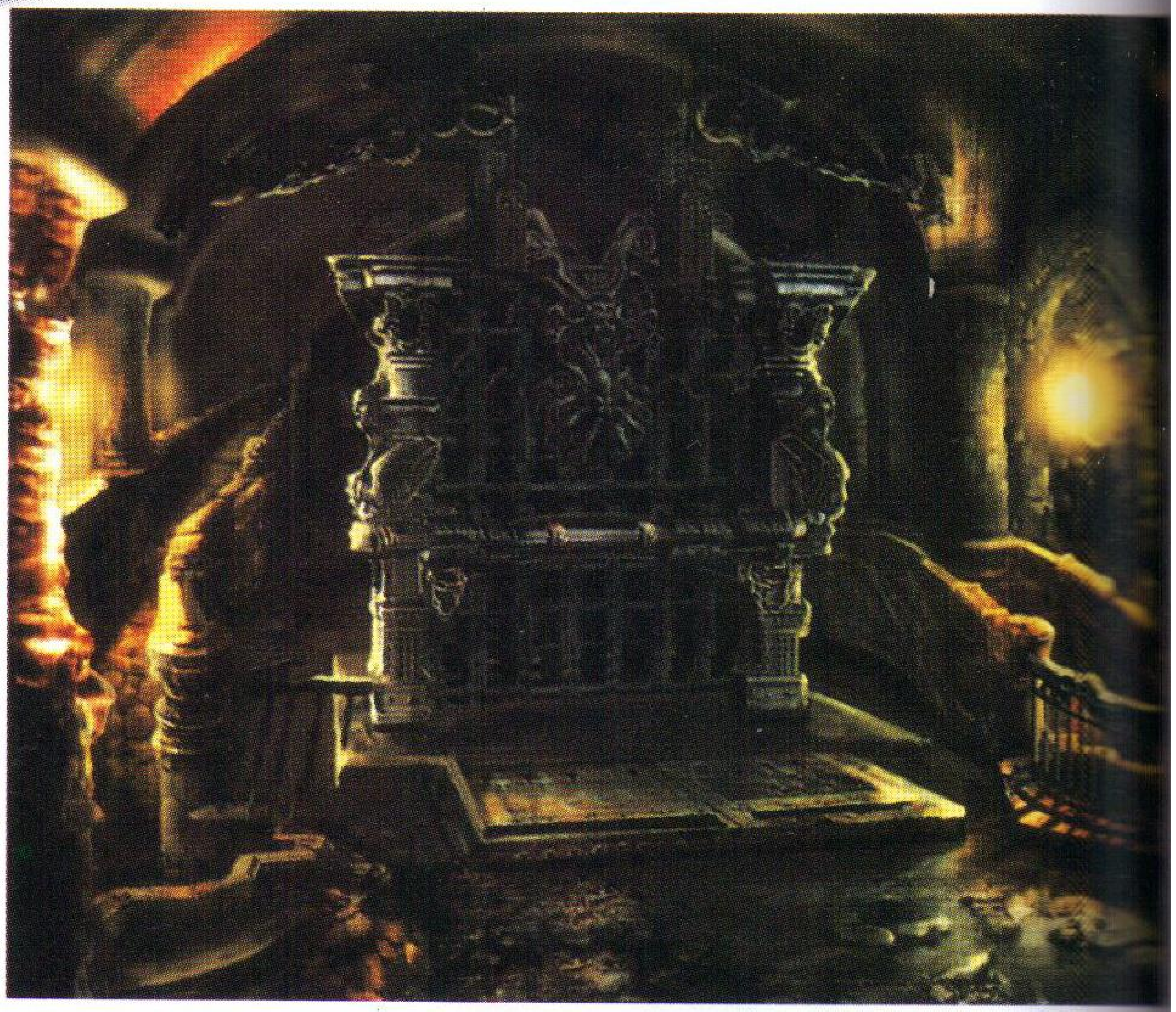


◆回廊

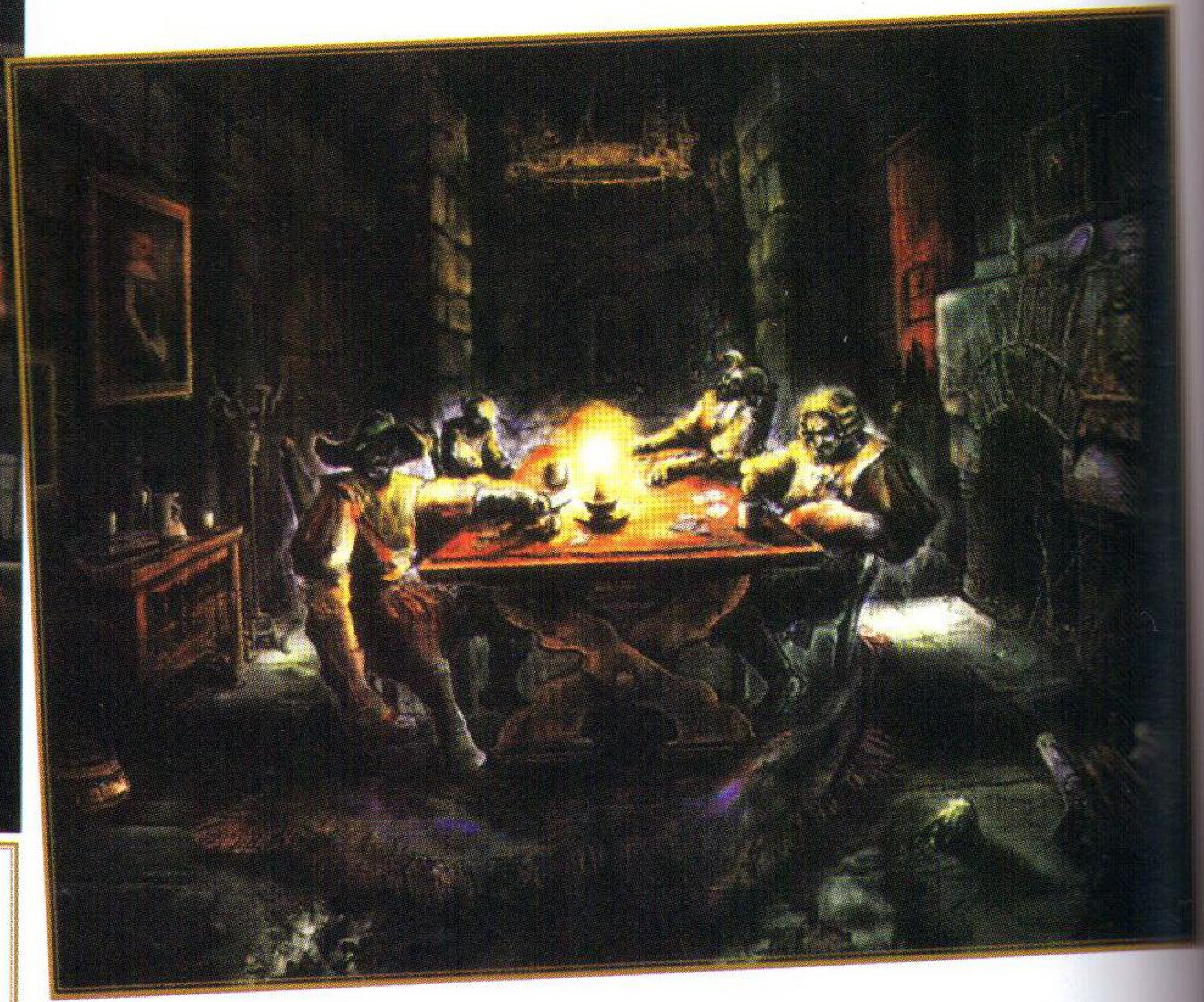


◆秘密之门

为了隐藏能通往深处的房间、像墙壁一样带有各种装饰的门。上面刻着司掌死亡的裁判官雕像，而插有雷剑“阿拉斯托”的也是这道门。



◆陷阱格子门



◆囚房



◆博物馆

博物馆内除了展示着胸像和冥界之龙以外，还隐藏着但丁在寻找的“月光水”。

◆博物馆西侧





◆斗技场前广场

设置在大竞技场前方的广场，为了凸显任何人都能自由利用的特点，采用了以广阔为重点的设计。



◆斗技场入场大门

◆斗技场





◆水中



◆谒见之间

但丁和黑骑士重逢的谒见之间，其宽阔和闪烁着异样光彩的彩色玻璃尤为引人注目。而谒见之间原本是身分低微者向地位崇高者拜见的房间。

◆地下水路

设于建筑物地下、用于穿过水路的通道。换句话说，也可以叫做送水路。





◆谒见之间



◆空中庭园



◆绿色花园前

能看到绿色花园入口的场所，是穿过迷之溪谷的但丁最初到达的地方。



◆水上回廊

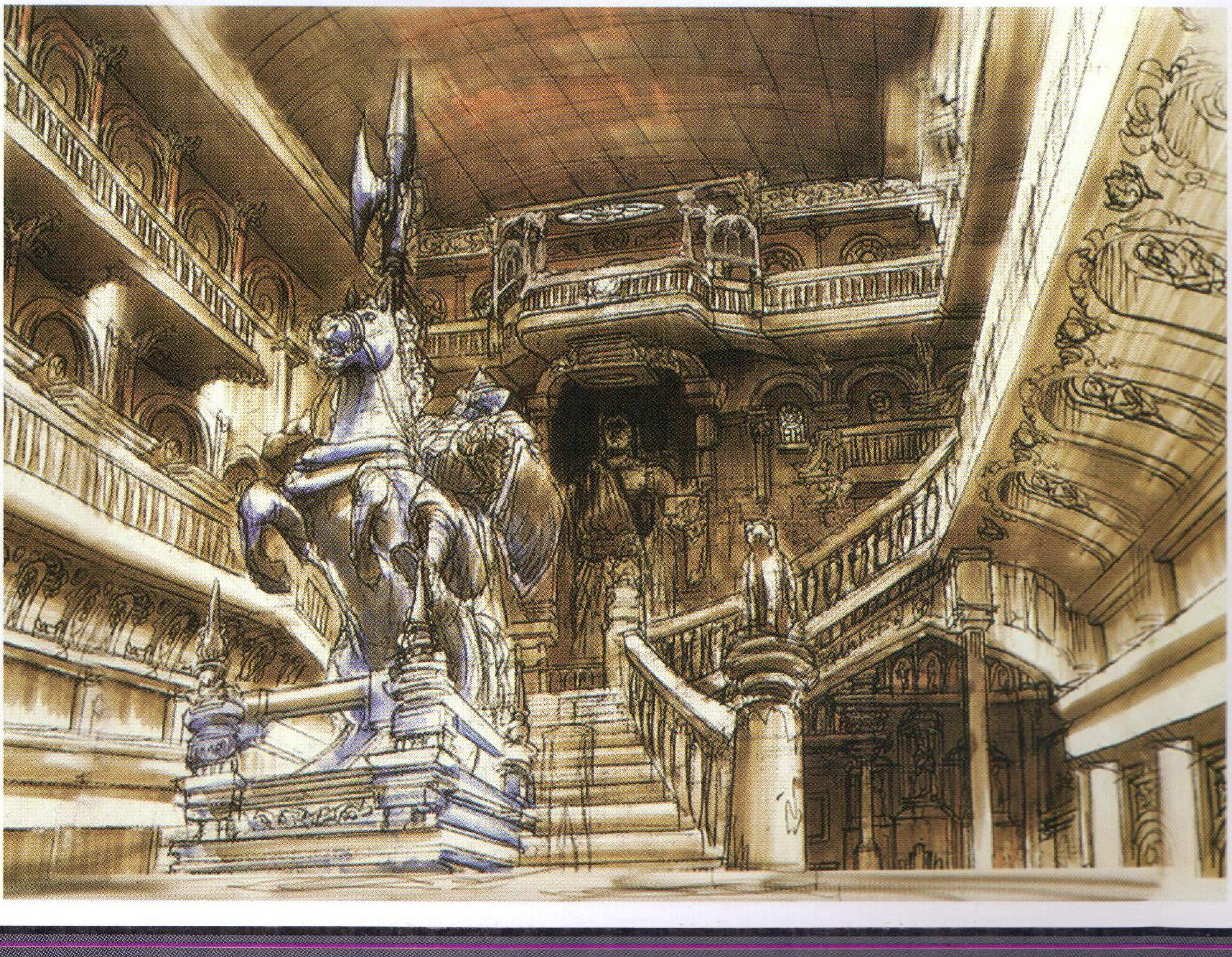


◆绿色花园

郁郁葱葱的庭园，镶着玻璃的内部装饰赋予了参观者一种开放感。



◆大厅



◆大厅草图



◆幽灵船

原本是用来装载人和货物在海上航行的船只，但在幽灵和恶魔的怨念下，这艘船像产生了意志一样突发诡异现象，渐渐地就被称作幽灵船了。



◆幽灵船草图

◆船长室

船长用于监督船运行状态和船员的房间。在这个房间里至今还残留着一具疑为船长的尸首。





◆船长室草图

◆魔界草图





◆炮甲板

甲板起着各种各样的作用，位于幽灵船地下1层的这一层是操控大炮的地点，因此被称作炮甲板。

◆魔界





◆地下斗技场

设置在地下室、用于较量力量与技能的场所。同时也是古代奥运会举行摔跤比赛等项目的场所。



◆图书室

保管着有关城市修复履历、土地详情、炼金术等各种书籍的图书室。本来是用于书籍保管和阅览的房间，但这间图书室内竟有巨大的树木扎根。



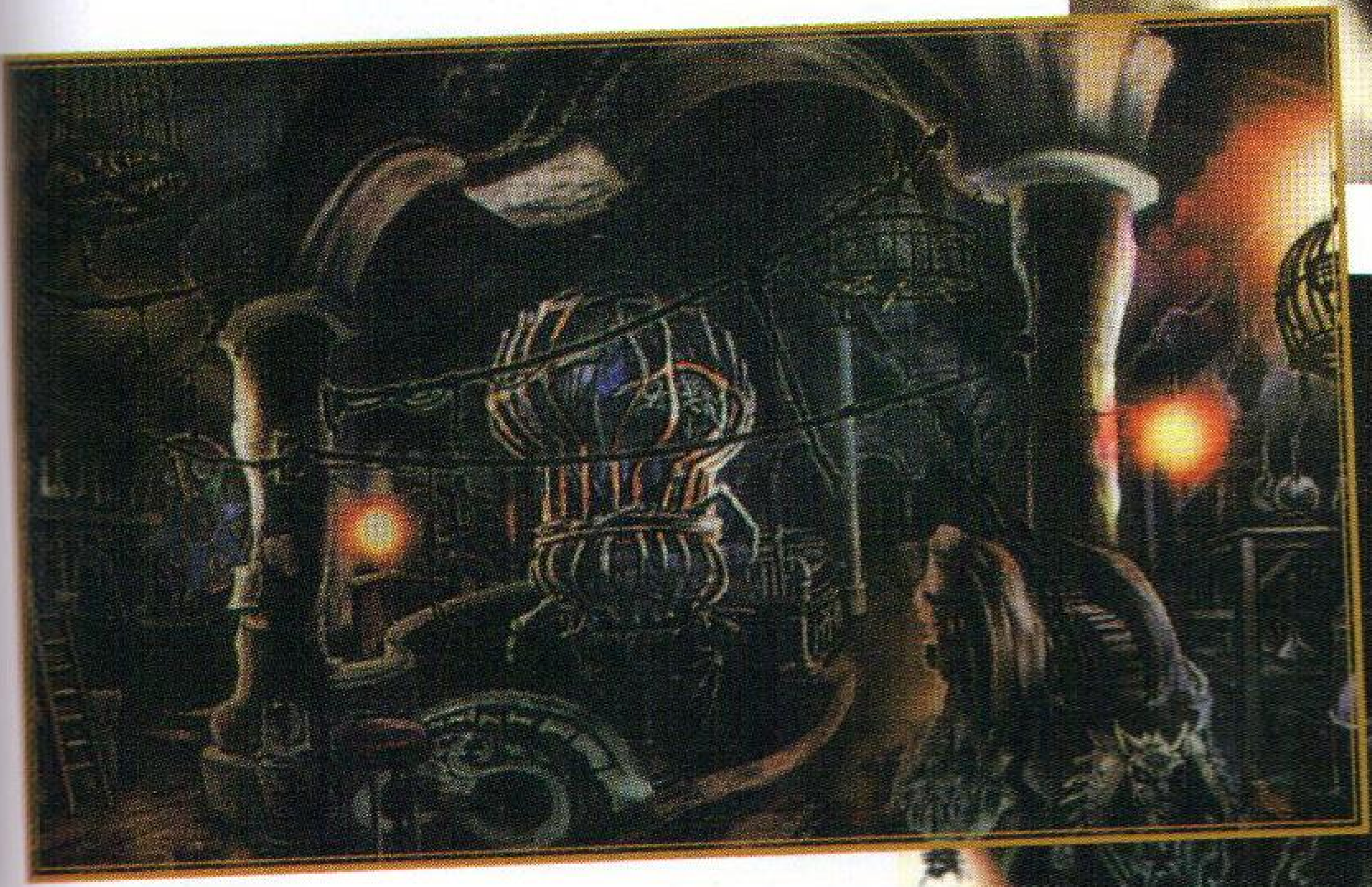
◆中庭

位于建筑物与建筑物、房间与房间之间的庭院。在这座古城的中央建有一个喷水池，直至今日也源源不断地涌着水。



◆城壁

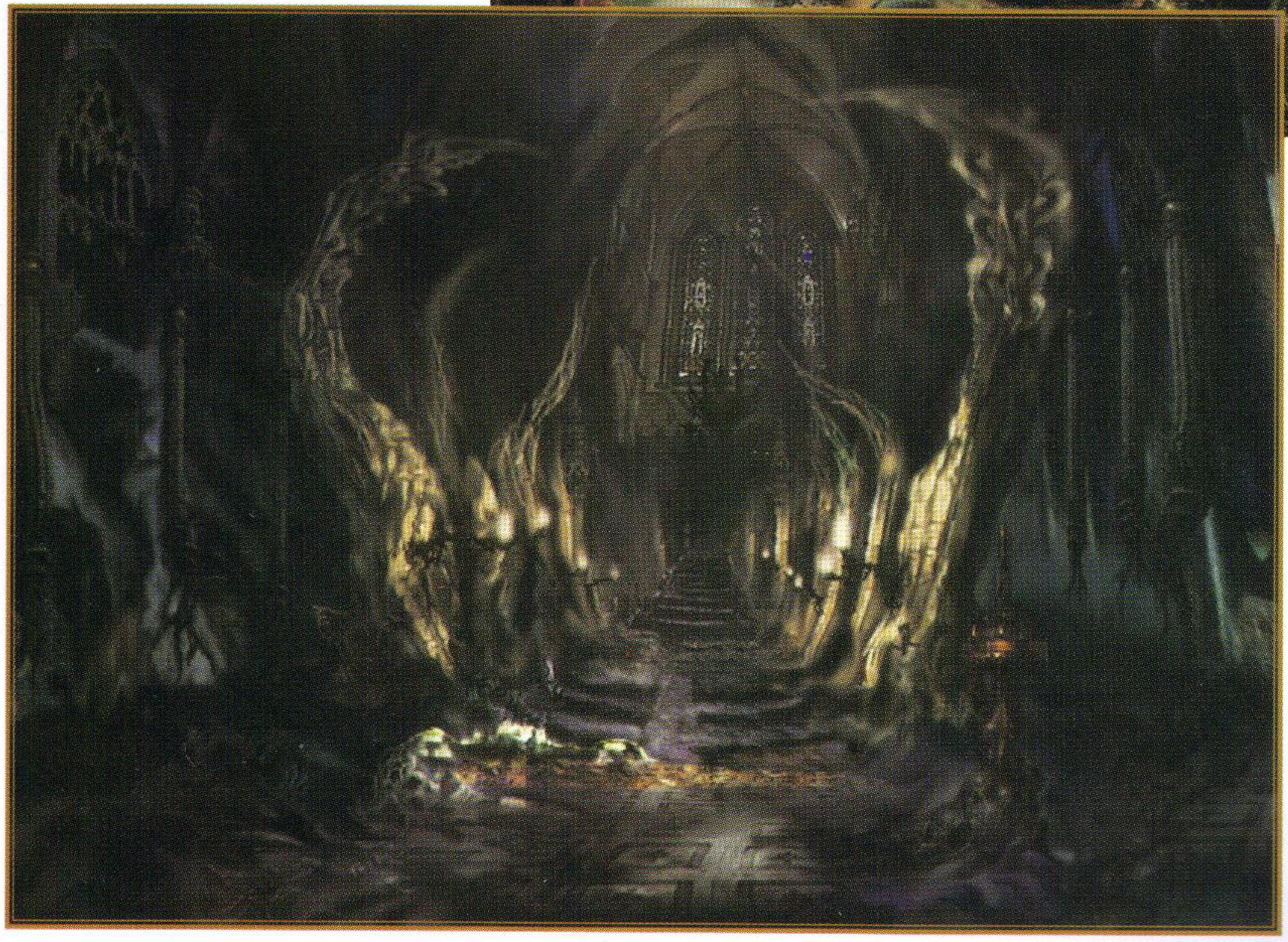
包围着古城修建而成的一圈墙壁，多数是为了抵御敌对势力的攻击而建造的。





◆炼金术之间

所谓炼金术，是指一种用铁、船、铜等制造出金银等贵金属的技术。而精制出长生不老的药和万能药也是目标之一。可以想象在这里曾进行过多次这种魔法性实验。



◆大圣堂



◆大厅屋顶

充当大厅房顶的地方。能让阳光射入的彩色玻璃给这个空间带来了色彩的感觉。



◆吊桥操控室

能操控从古城通往庭园的吊桥的房间。通过用锁拉拽，可以控制吊桥的上升和下降。



◆陷阱格子门操控室

控制位于1层入口处格子开关的房间。操作开着3个洞的机械，就可以让格子开合。



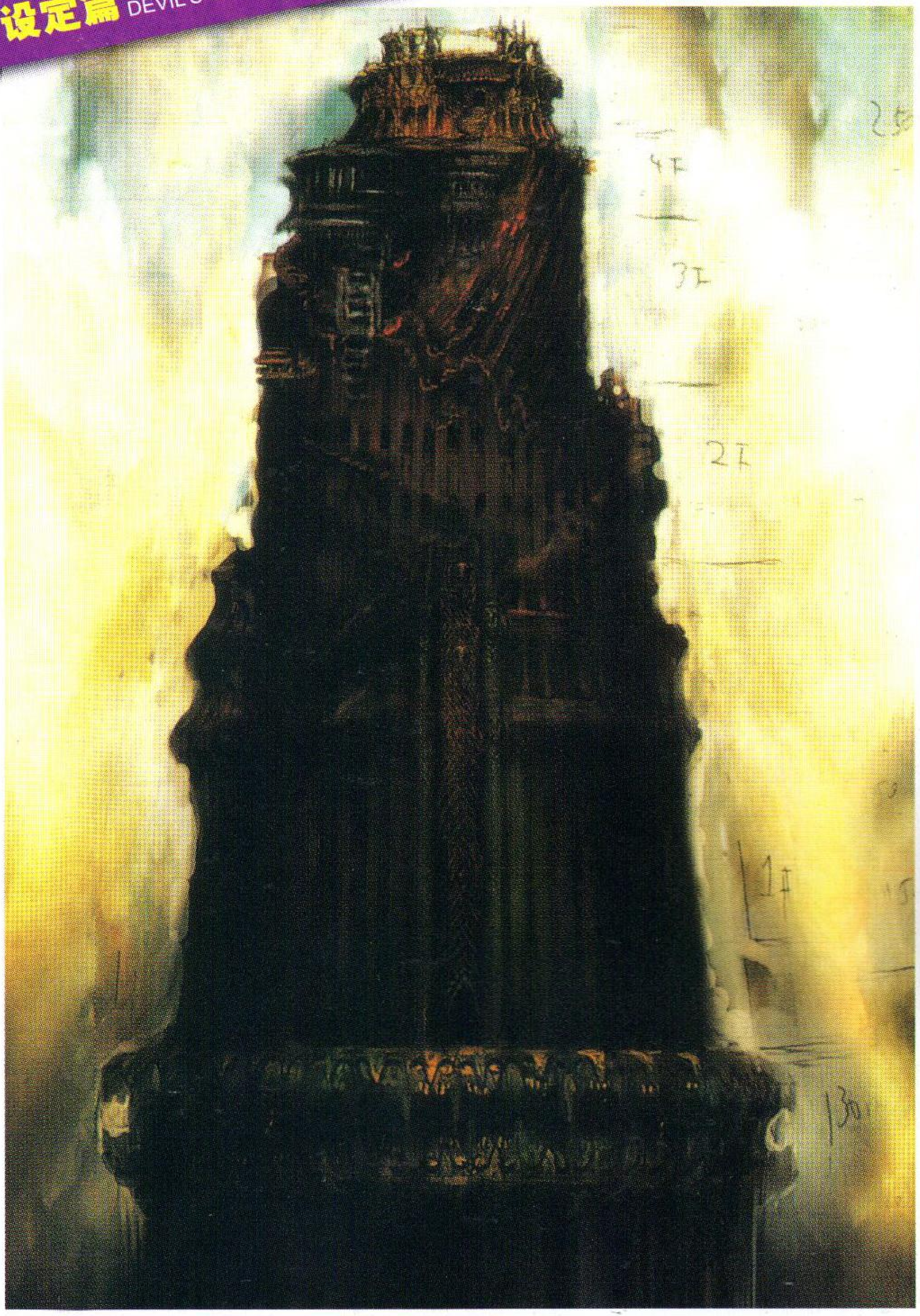
◆入口

进入古城的最初场所。当陷阱格子门处于下降状态时，是不能在古城中出入的。



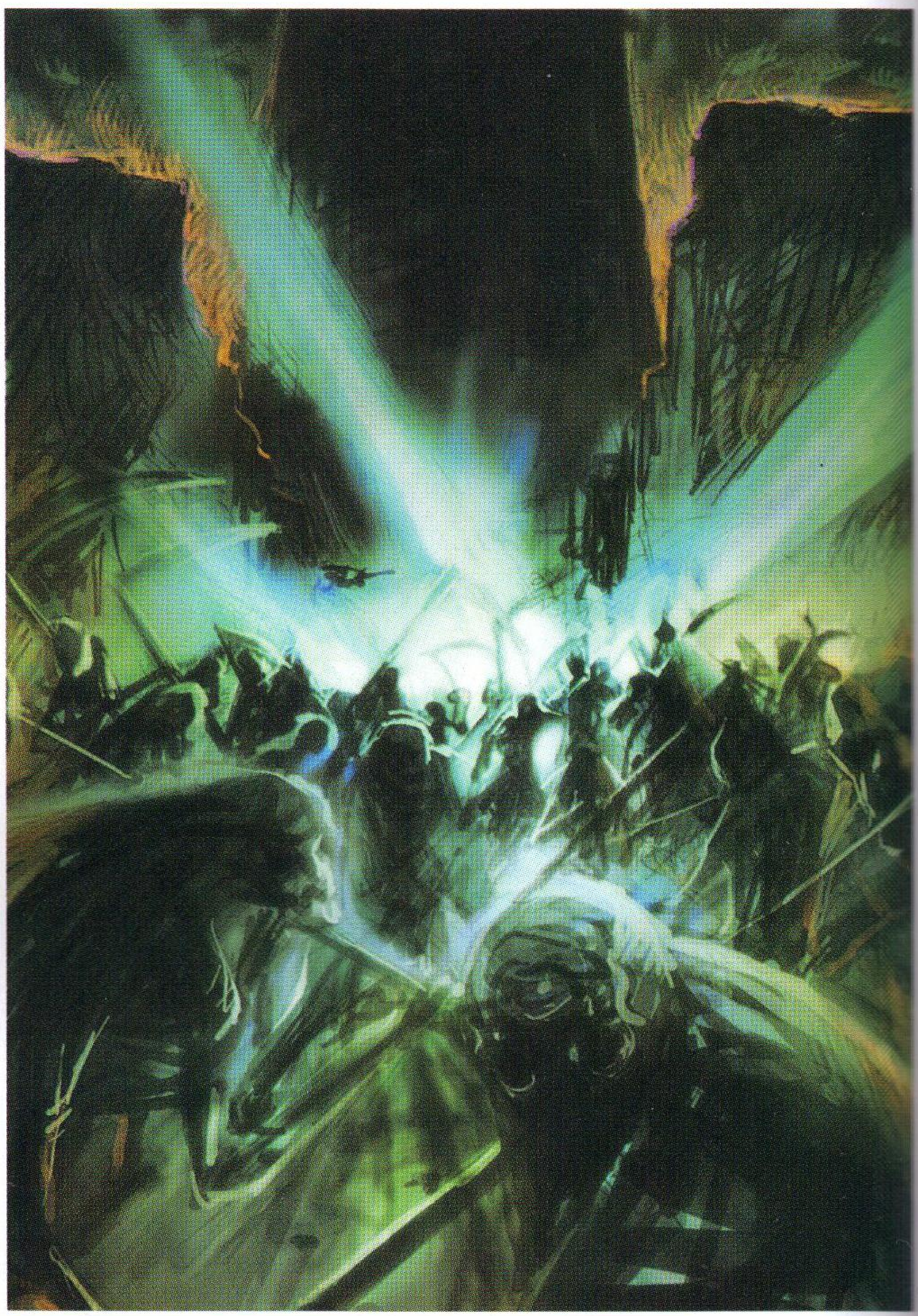
◆城壁

城壁的双层部分。和第一次到访时相比没多少变化，只是天空笼罩上了一层令人不安的阴郁颜色。



◆**恶魔之塔外观**

作为“塔”的设计，以容易联想的巴别塔为原型，并且在伸长时展现的外观变化似乎也在影响内部构造的变化。而所谓“恶魔之塔”，正如阿卡姆在游戏中解释的那样，意思是“滋生恐怖的地基”。



◆**恶魔之塔外观/2**

但丁在走出事务所后目睹到的壮阔风景的彩图。眼前耸立着塔，事务所前方充斥着死神，而且全体死神的目光都注视着但丁。



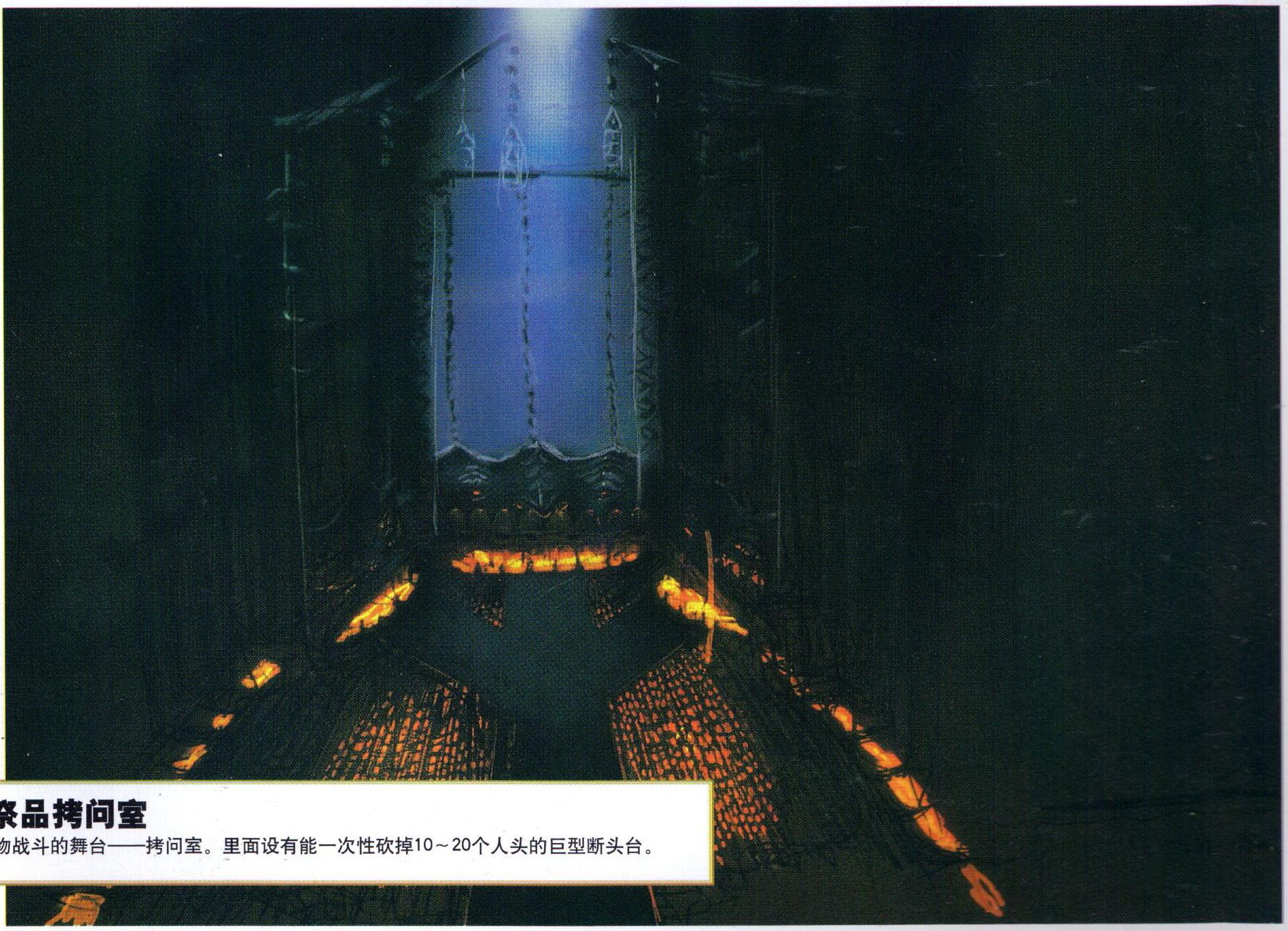
◆**诅咒的骷髅之间**

充斥着无数被恶魔折磨致死的人类骸骨的牢狱，应该立即就能令人联想到水晶骷髅被上方悬吊的铁球所封印的房间。



◆迷惑化身之间

和怪物战斗的房间。制作者称是怀着在保留特殊机关的同时再体现一些古典风格的念头，在圆屋顶绘图纸上将其画出来的。



◆祭品拷问室

与怪物战斗的舞台——拷问室。里面设有能一次性砍掉10～20个人头的巨型断头台。



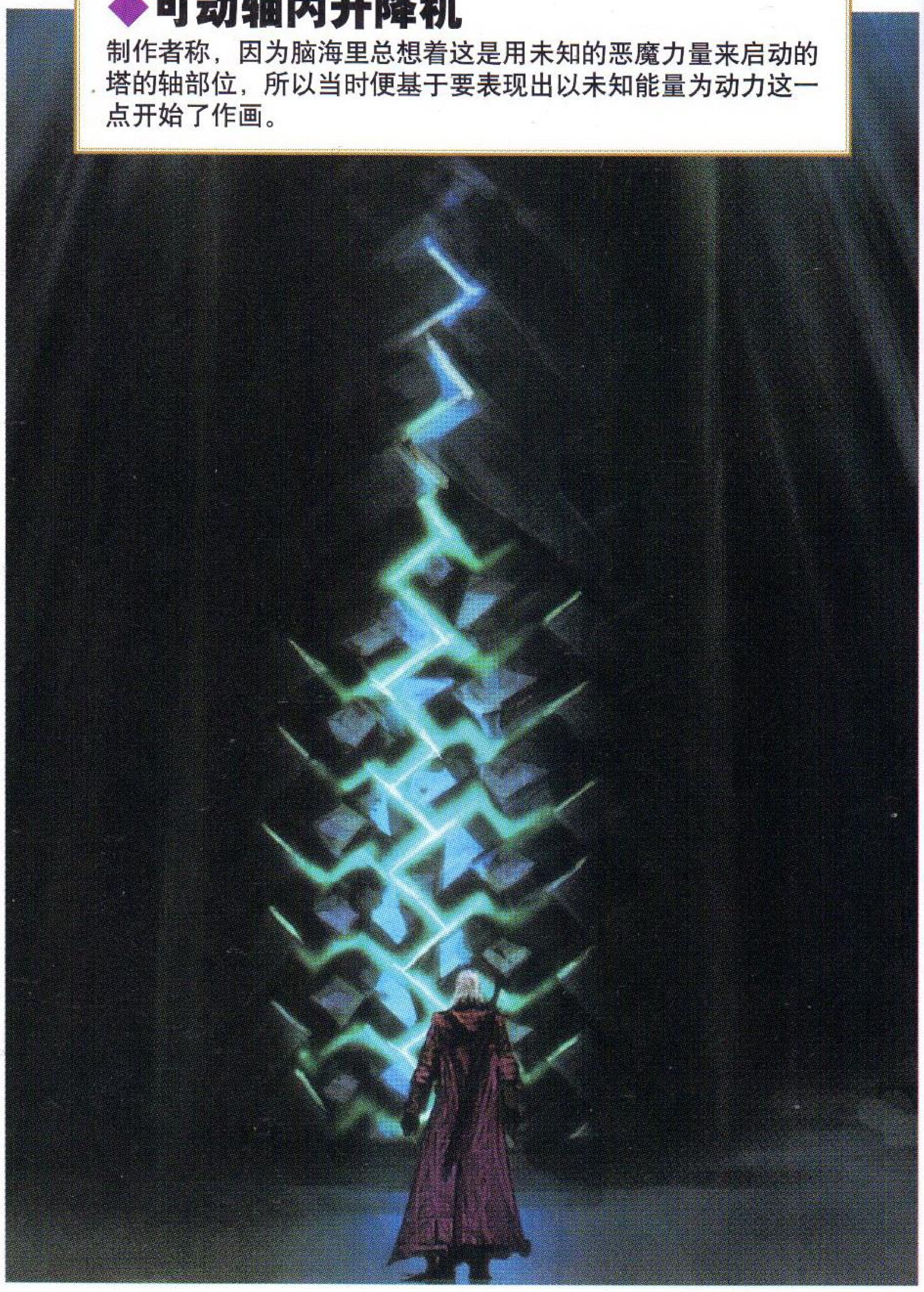
◆礼拜堂

据制作者介绍，他很想把这里设计成一个兼具庄严与异样氛围的场所。在游戏中柱子是竖立着的。



◆最深部　礼典室

一抬头就会发现大量恶魔在看着自己的房间。由于是启动塔的重要房间，因此制作者给它加入了各种各样的要素，但这样做的结果是给制作CG建模的工作人员增添了不少麻烦。



◆可动轴内升降机

制作者称，因为脑海里总想着这是用未知的恶魔力量来启动的塔的轴部位，所以当时便基于要表现出以未知能量为动力这一点开始了作画。

DEVIL MAY CRY ✚ DEVIL'S COMPLETE BOOK

INTERVIEW

访谈篇



《鬼泣》制作人特别对话

小林裕幸

（图右）

株式会社Capcom
第四开发部 制作人

继《恐龙危机》和《鬼泣》之后，他也成为了《生化危机》的制作人。

田中刚

（图左）

株式会社Capcom
第一开发部 制作人

2001年进入公司。《鬼泣2》是他制作的首部作品。

作为续作的《鬼泣2》是在整个开发阵容几乎全部变更的情况下制作出来的。甚至前作的制作人小林裕幸先生也说自己对《鬼泣2》的情况几乎是一无所知。因此在这里为大家带来小林先生和《鬼泣2》的制作人——田中刚先生之间的对话。

■《鬼泣2》版的但丁与新登场的角色

小林裕幸（以下简称“小林”）：《鬼泣》差不多是在一年（注：本次采访时间为2002年）前发售的。

田中刚（以下简称“田中”）：是啊，那个时候我还是作为一名玩家在享受那款游戏。

小林：今年还发行了纪念相册和即将在10月份发售的Sound DVD Book。这些只不过是作为《鬼泣》这部作品的过渡，因为《鬼泣2》即将在冬天正式发售了……那么在《鬼泣2》中主要有那些变化呢？



田中：首先但丁还是主人公，这一点是没有变的。虽然但丁自身的设定并没有改变，不过这次他好像变得稍微“顽强”了。

小林：所谓的“顽强”是指……

田中：在《鬼泣》之后他还是继续从事恶魔猎人这个职业，所以我们在最初制作的时候就假定他经历过很多工作的磨练，无论是经验上还是体力上都变得更像一个硬汉的感觉。

小林：就好像是一个人类变得更加成熟了……虽然他有一半恶魔的血统。（笑）

田中：啊，实际上他的年龄可以另当别论……接下来是舞台，本作中的场景会更加开阔，在前作中基本上以室内为主，这次的战斗舞台还将包括室外场景。我觉得这个就是与前作相比最大的不同之处了。

小林：原来如此，即使只是在街道上的场景也会让人有种眼前一亮的感觉啊。

田中：虽然我们将继承保持哥特式的风格，不过我觉得建筑物与灯光要是用温暖的色调来搭配的话会比较好。

小林：游戏的系统方面是否做了变更？

田中：除了但丁之外，我们还制作了另外一个玩家可以操作的角色。

小林：哎？那是谁啊？斯巴达？崔西？

田中：哪个也不是。（笑）其实是一个新角色，名字叫做露茜娅。与但丁的关系、她的目的以及真实身分都十分有趣……

小林：那么崔西怎么样了？

田中：啊，会怎么样呢？（笑）

小林：哈哈哈，好像有很多秘密的样子。那么我想问一下，有两个主人公的话，将以什么样的方式来进行游戏呢？

希望玩家能够以“今天回家玩30分钟但丁”的感觉来轻松地进行游戏

田中：首先就是无论用哪个角色都可以开始游戏，因此就像是有两个剧本一样，当然只要通关一个剧本就可以掌握整个故事情节。不过如果仅仅是这样的话，在游戏中就会留下很多谜团。所以我还是希望玩家能够将两个剧本全部通关。

小林：也就是说并非两个不同的故事。

田中：对，玩家想要解开这些谜团就必须要将两个角色的情节联系在一起才行，因此我们在修改剧本的时候也非常谨慎。

小林：无论选择哪个角色都是一样的舞台，那么说只能分别进行他们的情节吗？

田中：我们为但丁和露茜娅准备了各自的情节发生地点，并设置了不同的关卡。而且出现的恶魔也是不同的，我想玩家能经常保持新鲜感来玩这款游戏。

小林：那么游戏的容量将是前作的1.5倍到2倍左右吧？

田中：将两方分开来看的话，差不多是那样的。

小林：在如此大的容量中，是否也隐藏了只有充分了解前作才能体会到的有趣的要素呢？

田中：“斯巴达”是本作剧本中的一个关键词，这也将成为本作中但丁工作的契机。

小林：原来关系到了他的父亲有关系，不过，为什么又是他的父亲？

田中：我印象中的但丁，在他父亲的面前好像有种自卑感。因为是传说中的剑士的儿子，好像他会觉得“为什么我总被别人称呼为‘斯巴达的儿子’！”因此在本作中我想表现出但丁变得成熟之后，他与父亲之间的那种距离感。

小林：原来如此，那么事务所的名字是什么呢？“Devil May Cry”还是“Devil Never Cry”呢？

田中：在此之前，我们就这个问题也做过讨论，我还需要再想想。

小林：这个问题好像关乎到游戏的情节，看来只能等到发售那天才能揭晓了。（笑）

■让动作游戏更有趣的创意

小林：作为一款动作游戏，在动作上有什么样的变更呢？我特别关心但丁。

田中：我们大幅度地增加了但丁的动作。就像在E3上展出的影像那样，他可以攀登墙壁。

小林：啊，那个好帅啊！其他的我也很期待。

田中：还有很多的想法都还在开发中，我们第一开发部的研究重点就是“如何增加那些‘帅气’的动作”。比如说在《鬼泣2》中可以使用手枪向两个方向射击，我非常看重那些动作。不仅仅是向前方，还可以两手互相交叉着射击。

小林：很不错啊，不过基本动作和操作手感有没有改变呢？

田中：我们只是在前作的基础之上对操作的部分稍微做了些调整，玩家绝对不会因此感到陌生，所以我觉得不用担心。因为增加了攀爬墙壁等一系列的新动作，我想玩家一定会从中找到乐趣的。另外我们还在考虑让但丁骑在“某种东西”的身上进行战斗。

小林：我很期待那个“某种东西”。（笑）还增加了露茜娅这个角色的动作吧。

田中：她的动作是以接近战为侧重点的。

小林：游戏的操作性也有了很大程度的进展啊。

田中：是的，角色的特征也都不尽相同，所以玩家在玩的时候也能够体会到不同的感觉。

■是选择华丽的外表，还是简便的操作

小林：在《鬼泣》中还有一些意外展开的情节，比如崔西突然被剑刺伤，然后两个人为了打倒相同的敌人一起向着目的地进发之类的。我觉得这也是一种乐趣。

田中：像这种情节在本作中还是有的，不过这次是由我来构思剧本，所以真的是非常苦恼，在剧本的长度方面也要避免过长或者过短。我们想制作出一部动作性很高的作品，而不是让玩家在体验过之后说出“只不过是续篇罢了”那样的话。

小林：提高动作性固然很好，但是没有接触过前作的玩家也会体验到乐趣么？

田中：只要看了开场动画，他们马上就会明白但丁是个什么样的人。即使是从《鬼泣2》开始接触本系列的玩家也会很快产生代入感。

小林：我还担心两个剧本互相呼应这种设定对玩家来说会不会有点儿复杂？

田中：我觉得没问题，说到底本作是能够让玩家体验到动作乐趣的游戏，故事情节只不过是起辅助作用而已。

小林：我所关注的也的确是动作部分。

田中：所以比起谜题什么的，我更加重视“动作”这个要素。无论如何我希望玩家能够一点一点地将游戏进行下去。

小林：在剧情方面，《鬼泣2》与前作没有什么联系吧？

田中：其实本作可以看作是主人公但丁所经历的故事中的一篇，与前作并没有太大的联系。就好像某系列特工电影那样，每一部的故事都是相互独立的，惟一的关联就是主人公都是同一个角色罢了。剧本一旦联系在一起，玩家在玩的时候就会感到有些突兀，对游戏的感觉也会锐减。

小林：确实如此，只要主人公和成为关键词的地点或者物品保留下来，就能够成为一个系列。

田中：是的，因此我在创作剧本的时候，首先将主人公——但丁独立出来，然后围绕着他创作出一个全新的游戏。在《鬼泣》中只要将“但丁”、“动作”还有“帅气”这三个要素确定下



我希望从《鬼泣2》开始游戏的玩家在玩过之后也能够对前作产生兴趣

我知道有的玩家只解开了一半的剧情，对他们该怎么做？



来，之后就可以将精力专注在其他方面了。

小林：因此即使这个名为《鬼泣》的故事的世界观并没有发生改变，也可以从一个完全不同的侧面来进行创作。

田中：首先要认清以往作品中的优点与不足，然后再进行开发制作工作。就是凭这样一种感觉，在小组中的成员几乎全部变更的情况下反而能够制作出令人印象深刻的作品来。

小林：提到开发制作这个问题，从开发初期开始到现在，您认为哪个部分是比较辛苦的？之前看到那段影像中但丁从高楼的顶部飞身而下的场景时，我身边的人都说“好棒”之类的，但是在实际制作那部分情节的时候一定很辛苦吧？

田中：那段影像是我站在玩家的立场上想要制作出来的东西而已，我觉得这样做其他玩家一定会认同的。

小林：是不是类似“《鬼泣2》就应该是这样！”的感觉？

田中：在制作《鬼泣2》的时候，从开发初期阶段就有了这个“从高处飞身而下”的想法。然后我们试着制作了30秒左右的影像，后来又进行了重新制作，那就是在E3上播放过的片段，目前《鬼泣》官方网站上还可以下载到。我觉得这段影像非常重要，就好像为我们的开发工作指明了方向，当我们感到迷惘的时候就会重新回到这个起点。

小林：如果全体人员对开发出来的东西都没有感到“帅气”，就要重新制作吧？

田中：虽然那么做的效果很好，但是之后的实际操作中就会变得非常辛苦。

小林：难道是镜头视角的原因？

田中：没错……不管从哪个角度来看但丁一定要很帅才行，要想实现这一点实在是太困难了。我们经常会碰到“从另一个角度来看很难看，重做吧”这样的情况。嗯，这还是需要我们研究的课题啊。

小林：3D游戏最麻烦的地方就是设计动作的时候一定要注意视角，这个问题一直困扰着开发人员。有的时候看上去虽然很帅，但是在实际操作的时候会感觉很别扭。这好像从最开始就是一对矛盾一样，在前作中也是分为“很帅”和“很差”两种极端。

田中：并且在开发过程中你永远也不可能知道玩家要在什么地方做什么事，所以我们经常会在某个地方假设有玩家会做出某种操作，然后将但丁的动作设计得非常帅，可是最后在现实中却什么也没有发生。

小林：在这种情况下就是到底要选普通的视角还是华丽的外表，选定之后即使在制作中发生错误也要继续坚持，在《鬼泣2》的制作过程中也该是这样吧。

田中：是的，在制作中不断地出现错误，但是从最终的结果来看我们应该给出了一个最好的答案。即使玩家在游戏过程中认为这样做不好，但由于这是我们经过深思熟虑后做出的决定，所以我还是希望大家能够接受。（笑）

■从制作人身上所看到的理想状态

田中：在前作中，有的玩家只用剑来战斗，还有的人只用伊夫里特（Ifrit）。

小林：玩家有自己的偏好，有人认为剑好，有人认为拳头好，大家都可以随心所欲地来享受这款游戏。在前作中可以通过收集魂来学到新的技能，但是是否习得技能和是否使用技能都完全取决于玩家，这也是这款游戏的一个很体贴的地方。

田中：我们要有兼收并蓄的胸怀，我希望游戏是一种可以令人放松的东西，之后到底要如何享受就完全是玩家的问题了。无论是让从来没玩过游戏的人喜欢上这款游戏，还是在真正喜欢游戏的人之间引起争论，都会让我感到很高兴。即便是能为玩家消除工作压力也好，我只是想让更多人投入其中。

小林：在前作中我们还为不擅长操作的人准备了只要不停地按键就可以发出的招术，希望这样的玩家也能够体验到乐趣。《鬼泣2》又是一种什么样的感觉呢？

田中：我们尽量会让所有人满意的，首先会让刚开始接触的人能够简单上手，其次也会满足级别比较高的玩家的要求。

小林：有没有和前作不同的设置呢？

田中：我也想尽量去找到那些可以变得更好的部分并加以修改，可是由于实在有些困难，所以最后还是不得不放弃那样的想法。

小林：关卡模式的好处就是，每天可以完成一个关卡，通过相关关卡后又不会觉得腻烦，以后还可以接着进行游戏，这就是动作游戏的好处，也是《鬼泣》的魅力之所在。

田中：最近好像关于前作的评论又开始热烈起来，有些人在看了那些评论之后又开始关注起这款游戏了；还有些人已经将游戏卖掉，于是只好又买回来，看到各式各样的反应时我总是很高兴，心里的感觉也很棒。

小林：嗯，买了《鬼泣2》之后再回过头来看前作，应该会别有一番滋味吧。

田中：是的，我们也期待玩家能够在理解前作的基础之上，更深刻地体会到《鬼泣2》的魅力。

《鬼泣》缔造者访谈

与公司和个人没有关系，只是作为团队来创作游戏的制作方式《鬼泣3》就是以这种方法所制作出来的。



"疯狂而又现代"的动作游戏《鬼泣》——在这部拥有这众多狂热爱好者的系列中，作为最新作以及被誉为系列中最高杰作的《鬼泣3》是如何诞生的呢？现在就让我们来听听游戏开发制作小组的成员们所讲述的事实吧。

田中刚（以下简称"田中"）：说起来，好像前作《鬼泣2》险些难产啊。

伊津野英昭（以下简称"伊津野"）：《鬼泣2》的制作小组成员之前几乎都是负责开发街机格斗游戏的，而且他们同时好像还在制作其他的项目，制作3D动作游戏的经验也不足。

田中：由于《鬼泣》的故事情节本身已经完结，所以他们在《鬼泣2》中也在向很多方向进行探索。实际上《鬼泣2》的舞台最初是纽约，主人公也没有确定为但丁。真的还有很多东西……经过了众多的迂回曲折——在美国发生的恐怖袭击——才变成了现在我们所看到的样子。

伊津野：即使在这样的情况下，游戏的影像制作也依然在进行，负责制作这部分内容的是Links公司。他们是一家专门制作CG影像的公司，所以《鬼泣2》的CG动画就拜托给他们，制作出来的影像也真的是很棒。

田中：也正因为如此，我才决定将《鬼泣3》的宣传影像交给他们来制作的。Links的制作人筱原先生也特别喜欢华丽的动作场面，因此他会找到深刻理解动作游戏的影像导演来负责制作。

伊津野：下村导演就是由筱原先生推荐过来的，他本身作为动作电影导演一直活跃在电影界，而且非常擅长吊钢丝的特技场面，于是很顺利地就决定了。当大部分制作人员都决定了之后，《鬼泣3》的风格也确立了下来。游戏部分的导演是我，影像部分是下村先生，制作人由田中先生和筱原先生担任。与公司完全没有关系，鬼泣制作小组就这么成立了。当时我们也做好了觉悟，心里都想着"如果这样不行的话，我们也没有办法"。

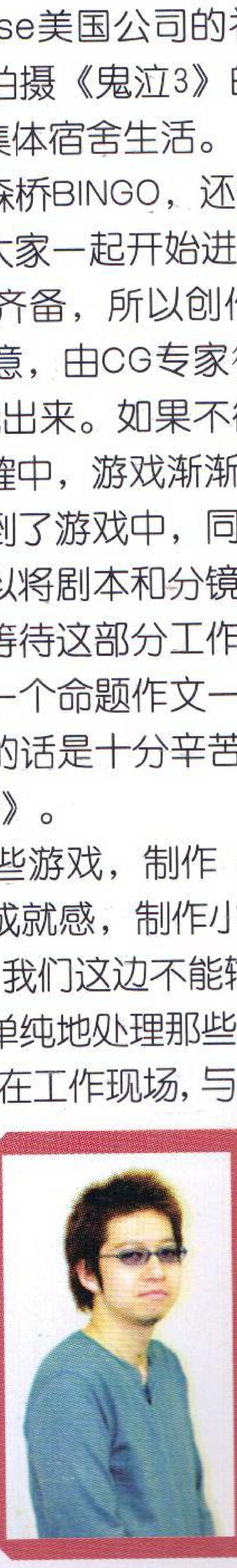
田中：虽然是制作游戏，不过如果制作小组的人员构成很复杂，就会直接导致时间与成本的上升。因为不只是游戏影像部分，包括翻译和协调等与影像相关的一切全都拜托给Links了，所以质量上可以得到保证，管理起来也很方便。此外还有just Cause影像制作公司的柴田先生，他主要负责寻找动作捕捉和配音的演员。比如在广告中给但丁配音的那个叫鲁本的演员，他是just Cause美国公司的社长。与其说是在制作游戏，我感觉更像是在拍摄《鬼泣3》的电影。为了尽快完成剧本，大家甚至开始了集体宿舍生活。

伊津野：剧本负责人森桥BINGO，还有筱原先生、柴田先生，以及下村导演等等，大家一起开始进行剧本的创作。从最初开始，制作小组的人员齐备，所以创作进度十分迅速。例如下村导演提出动作的创意，由CG专家筱原先生当场分析这个想法是否能够用CG再现出来。如果不行，那么随即提出修改方案。就在这样反复商榷中，游戏渐渐成型了。下村先生提出的创意有一部分被应用到了游戏中，同样也有一部分被否决了。虽然大多数游戏都是以将剧本和分镜等部分外包给其他公司来做，本公司的人只要等待这部分工作完成就可以的方式制作出来的，但是这就像是一个命题作文一样，一旦文章的内容与主题不相符，再做修改的话是十分辛苦的，所以我们并不想用这种方式来制作《鬼泣3》。

田中：实际上比起那些游戏，制作《鬼泣3》更让我有种创造出一种事物的乐趣和成就感，制作小组的成员也是这么想的。Links的人十分厉害，我们这边不能输给他们。

伊津野：他们并不是单纯地处理那些被分配到的工作，还会经常主动提出自己的意见。在工作现场，与身分没有关系，大家都只是将彼此看作是工作上的同伴而已。

田中：我一去Links的制作现场，制作小组的那些人就会喊"Capcom好慢啊"。（笑）如果



田中刚

本作的制作人，同时也是"鬼泣小组"的创立者。首次担当制作的作品是《鬼泣2》，此外还参与制作过《怪物猎人》。总之是个很强的家伙。

是因为我们这边的企划书没有完成导致他们制作的滞后，他们就会说“我们是这么努力，你们也要加油啊”。Links还有个十分隐秘的房间，制作小组的成员每周都会在那里集合一次，然后进行热烈的讨论。大部分的话题都是在说以后在制作游戏的时候需要做哪些改进等等。大家都是各司其职，与公司和个人没有关系，只是作为团队来创作游戏，《鬼泣3》就是以这种方法所制作出来的。

为什么会出现这样的一个鬼泣制作小组呢？我想是因为大家对游戏的制作都抱有一种毅然的态度吧。

田中：伊津野在开始的时候曾跟我说过“在《鬼泣3》中你可以任意妄为”，下村导演也拜托我“请按照你自己的喜好来做”。

伊津野：虽然“现代感”是作为关键词被确定下来的，但是我还是想做那种很傻的东西。因为我本来就喜欢那种十分认真地制作出来的很傻的电影。比如说脑海中出现了将双截棍制作成三节棍这种想法，于是在下一次开会的时候就提出这个建议。可是在实际制作中却发现处理起来十分困难，仅仅能做出我想像中的姿势而已。我所说的就是类似“那么就采用三节棍吧”这种很傻的做法。（笑）也就是说如果不用一个好的方法，是不会制作出好游戏来的。在《鬼泣3》里我最在意的就是，最开始的时候大家一起创作整个游戏的剧本，然后还要制作与之相对应的动作场面部分。从结果来看如果满分是100分的话，《鬼泣3》在我心目中能得到80分，被减去的20分是敌人的部分。实际上在制作《鬼泣3》的敌人时我们参考了《魔界村》（注1）这款游戏。第一次遇到敌人时由于害怕而GAME OVER，第二次遇到它的时候在考虑如何攻击而GAME OVER，然后接下来你就明白该怎么做了，所以在第三次终于打倒了它。我们就是参考了这个部分。可是是不是做得有点过头了，我现在正在很认真地考虑这个问题。

田中：基本上我想要做出那种可以让玩家们反复玩的游戏，比如说在一年之后重新玩起这个游戏还会感到很有趣的那种。又或者是学到了一种新的玩法，可以在玩的时候心里总是想着怎么才能打倒那个家伙。但是我给《鬼泣3》打90分，减去的10分是背景。虽然我也知道由于是动作游戏，所以一定要重视背景的制作，可是最后还是存在很多为了单纯追赶制作进度而做出来的东西。

伊津野：以前都是制作小组中有一个十分厉害的家伙，然后其他人员都在这个家伙的指示下制作出东西来，这是十分常见的制作方式。不过要是制作规模庞大的话，到了制作末期需要做的东西将会特别多，一个人根本应付不了。因此同样一个工作必须要有很多人都能够胜任才行。换句话说，开发小组里的每一个人都必须要有导演、设计师、或者制作人的资质。

田中：负责制作背景的人不仅仅是要按照导演的要求描绘出漂亮的画面，自己还必须如何才能让游戏变得有趣，并提出比如“这样来画怎么样”、“这个还不错吧”之类的意见。不过现在的游戏制作，如果规模很大的话制作人员确实会比较辛苦。这个时候也的确需要一个强有力的导演来给大家安排工作。不过规模大的话，那个人所承受的压力也很大，因为如果进度受到延滞，有很多人都只是坐在那里等待导演的指示。

伊津野：为了让正在等活干的五个人动起来，就必须要找一个能干三个人工作量的人来进行管理。不然的话，站在管理立场上的那个人就根本无法进行自己的工作，他要去落实全体制作人员的工作质量。可是，在实际工作中，这是十分困难的，因此就需要将类似Links这样值得信赖的公司外部的制作小组也收纳到自己的团队中来。从结果来看，也确实收到了非常好的效果。

波澜壮阔的《鬼泣3》的故事还有充满魅力的角色是如何诞生的呢？

伊津野：最初在构思情节大纲的时候我想将《鬼泣3》的故事设定成发生在平行世界中，可是有一天我突发奇想“要是将故事设定成在《鬼泣》之前发生的也可以吧”，并且设计师池野也向我提出了“可不可以将故事设定为在‘鬼泣’这个店名确定之前啊”的想法，这样作为故事也是完全成立的。不过《鬼泣3》和《鬼泣》的故事还是有些不一致，所以一直到最后我都在和《鬼泣》的导演神谷先生（注2）不停地确认。其实是我们过于拘泥于那些微不足道的东西，后来连神谷先生也说“只要有趣就可以了”，甚至还说只要有趣就算是但丁和维吉尔都穿无袖上衣都无所谓！（笑）不过玩笑归玩笑，负责剧本编撰的BINGO先生最终将剧本写得十分精彩。

森桥BINGO（以下简称“BINGO”）：其实说来，在创作剧本的时候都会预先确定一个大的主题。比如说《鬼泣》的主题就是“爱”，于是我想在《鬼泣3》中体现出一种类似“家人的爱”的主题。“家族”在我的心目中也是个很大的主题，于是就想加入大家互相扶持一起生活在一起的感觉。因为我从开发初期就加入了制作小组，所以主题很快就确定下来了。不过最初的时候要求很高，比如说必须要有很多伏笔，然后在最后的时候一口气将谜团解开之类的设定。

伊津野：就好像是电影中常见的情节那样吧。（笑）

BINGO：可是由于十分耗费时间，我觉得只能做出那些我们能够理解的东西。虽然最开始的时候不是很了解，不过在实际



伊津野英昭

在《鬼泣2》中的职务是导演。在制作家用主机游戏之前一直在参与街机格斗游戏的制作，他的能力在本作中也得以很好的体现。《鬼泣4》依然由他来担任导演一职。



森桥BINGO

剧本负责人。BINGO是他的笔名，本名为中川宗洋。他同时也是一位小说家，由他创作的小说《刀京始末网·羊之歌》在2002年“第三次娱乐大奖”中获得“电视剧企划书部门优秀奖”



池野大悟

艺术导演，在本作中负责包括角色与背景在内的所有设计工作。可以说是他所创作的插画决定了本作能够成为一部魅力四射的作品。他是一位很稳重的艺术家。

制作过程中却奇迹般地顺利完成了。最辛苦的就是设计但丁的台词，虽然用日语写出来的台词很符合剧情发展，可是当翻译成英语的时候就完全变成了另外一种意思，所以我拜托那些负责翻译的人员“请务必将那些细节的部分也翻译出来”。（笑）然后，当我重新查看这些台词的时候，如果意思还是不准确就会让他们重新翻译，而且关于剧本的翻译我也会看过之后拜托他们再次翻译。因为字幕的文字也有限制，所以包括那部分的内容也是一样。

伊津野：因为剧本是最先创作出来的，所以几乎没有什么修改的地方。从作业量换算即可得出登场敌人的数量以及BOSS出现的地点等等。

BINGO：啊，原来是不是想要在最后可以同时使用两个人啊？

伊津野：是的，想要设定成可以互相交换各自的机能和武器，可是如果突然可以同时操作两个人就稍微有点儿困难，因此加入了可以使用影子的打法。

田中：一般都是根据风格来决定故事，继而确定下最终的形态，为了达到这个目的我们总是在思考怎样做才能提高效率。普通情况下，如果工作量和制作进度之间发生了问题，首先就要削减影像所占的比例，但是这次我们决定绝对不削减。

伊津野：因为事先制定了极其周密的计划，剧本几乎没有做任何变更。不过在我印象中惟一的例外就是“阿耆尼”和“楼陀罗”，虽然在游戏中有一个场面但丁说了一句“闭嘴！”，实际在剧本中他们两人的对话还要更多。可是真的太长了，每一个看到这段情节的人都会想说“闭嘴”，于是就被砍掉了。（笑）

BINGO：虽然并没有设定但丁讨厌啰唆的性格，不过我也构想过，他会对那些喜欢啰唆的家伙采取什么样的行动呢？于是这个场面就这样诞生了。说来但丁不是那种喜欢抬杠的人，所以无论如何他都是会暴走的类型吧。基于这样的想法所创作出来的角色就是“小丑”，最开始的时候他还不是那种给人深刻印象的角色，在编写剧本的阶段才出现了“疯狂”这个关键词，可我以前并没有写过类似“疯狂”的东西。好在制作小组中有人是负责画分镜头的，在他的帮助下这个角色才得以实现。不过制作完成后我觉得有点儿过于疯狂了，无法直接应用在剧本里。（笑）因此在我所写的东西与剧本完美结合的基础上又经过配音演员的精彩演绎，一个活灵活现的角色就这样被塑造了出来。感觉上就是由很多人齐心协力所创造出来的成果，也许小丑就是《鬼泣3》中具有代表性的角色。

池野大悟（以下简称“池野”）：关于角色的绘图，我记得好像是和剧本同时进行的。但丁在最开始的时候也没有那种疯狂的感觉。

伊津野：实际上，当初关于《鬼泣3》的所谓“任意妄为”的创作理念也引起了很大的争议。下村导演还曾经提出过一个想法，有一个场面是但丁打了一个喷嚏，他身后的建筑物就坍塌了。在下村导演的提议中还有一个盆扣在了但丁的头上。（笑）这个场面在制作组内引起了很大的骚动。

池野：还有用火箭炮的炮弹冲浪那段。（笑）但是当意识到这种感觉还不错的时候，实际上也决定了但丁的发展方向。与其说是“初生牛犊”，不如说是“无知者无畏”。（笑）这次绘画与剧本也不再是分别进行的了，感觉上就是汇集了下村导演等很多人的想法后才将角色创作出来的。

伊津野：最开始的半年虽然但丁的形象已经确定了下来，不过也浪费了不少时间。可以做的东西和做不到的东西虽然都已经划分了出来，可大家依然很辛苦。

BINGO：即便在制作小组中，大家对但丁的感觉也是很分散的，还有人说“但丁是不会做这样的事的”。但是我和伊津野还在讨论但丁的外形，我们俩都觉得要是再稍微“俗气”一点儿会更好。在《鬼泣》中，他们想把但丁设计成与李小龙相似的样子。对于这一点除了神谷之外的全体制作人员都表示反对，不过神谷倒是十分坚持。

伊津野：当初还想在吉他中加入火焰喷射器来着。（笑）有人提议说“从火焰喷射器中喷出火球会让人觉得很奇怪”，后来经过5个小时的讨论，火焰喷射器这个想法还是被否决了……

BINGO：还有人问：“将吉他当成武器，该怎么使用啊，难道用吉他砸敌人么？还是说可以发出音波，那种东西真的能够击中敌人么？那个样子也太难看了吧？”（笑）

池野：关于武器的设定，比如从敌人那里得到的、拥有什么样的属性啊之类的，只要确定了就会很快地画出来。关于角色的设定，这些并不是麻烦的地方。我从刚开始制作时就已经将维吉尔和但丁设定成了相互对照的角色。因此只要将但丁的设定确定下来，维吉尔也就自然而然地成型了。脸部的感觉就不用说了，服装的样式和颜色也都是对照的。但丁的性格被设定得十分活跃，维吉尔也就给人一种知性而静谧的感觉，当然但丁也并非是精神有问题。（笑）女士和阿卡姆也残留着些许父女所特有的特征。

伊津野：到底要将阿卡姆设定成女士的父亲呢，还是哥哥呢？我当时一直都在苦恼于这个问题。后来还是在进行剧本集体创作的时候才得以解决。当我们四个人坐在一起的时候，我突然想到还是把阿卡姆设定成中年大叔比较好。（笑）小丑在最开始的时候也被设定成阿卡姆的手下，可如果是他的手下的话，那么故事该如何进行呢，还要作为敌人与但丁战斗等……我考虑到很多制约条件，觉得实现起来还是比较困难的。后来就开始设想如果他们两个是同一个人的话会怎么样呢？

BINGO：我想要表现从阿卡姆变化为小丑的那个瞬间，这确实有些困难。不过池野先生很轻松地构思出阿卡姆与小丑之间的共通点，从他的设定上来看也不会有奇怪的感觉。

田中：池野先生不光是角色，他还核对了全体的设定，真的十分辛苦，也正是因为有这种严谨的态度才能保证做出优秀的作



柴田徹也

本作的作曲家·音效导演。曾为《鬼泣2》《生化危机 爆发》等作品配乐，被田中刚誉为“真正的天才”的音响师。



奈良裕之

在本作中担任动作制作。他是《怪物猎人》的导演藤冈先生的大弟子，同时也是其竞争对手。在Capcom里他也是属于技术高超的人。



田中诚

在本作中负责背景制作。当他还是新人的时候曾参与了《鬼泣》的制作，还制作过《生化危机 逃出生天》，被制作人田中刚称为“畅所欲言的家伙”。

品来。《鬼泣3》的动作场面也受到了好评，我认为拥有绝妙平衡性的游戏才是最棒的。

伊津野：类似于格斗游戏的动作真的很棒。那是在时间短和工作量繁重的限制下制作出来的。

奈良裕之（以下简称“奈良”）：“动作”对于动作游戏来说是极其重要的元素，《鬼泣3》正是因为聚集了Capcom公司无比优秀的制作团队才能够做得如此精彩。当时虽然但丁已经基本成型，可是敌人的动作还在不停地被讨论。这次的“地狱系列”敌人为以后积累了经验，比如说在限制下如何表现出它们的特征，作为敌人如何体现出自己的存在价值等等，在制作上也十分细致。只要制作出敌人我就马上让其他人来玩，希望他们能够说“嗯，真不错”。（笑）

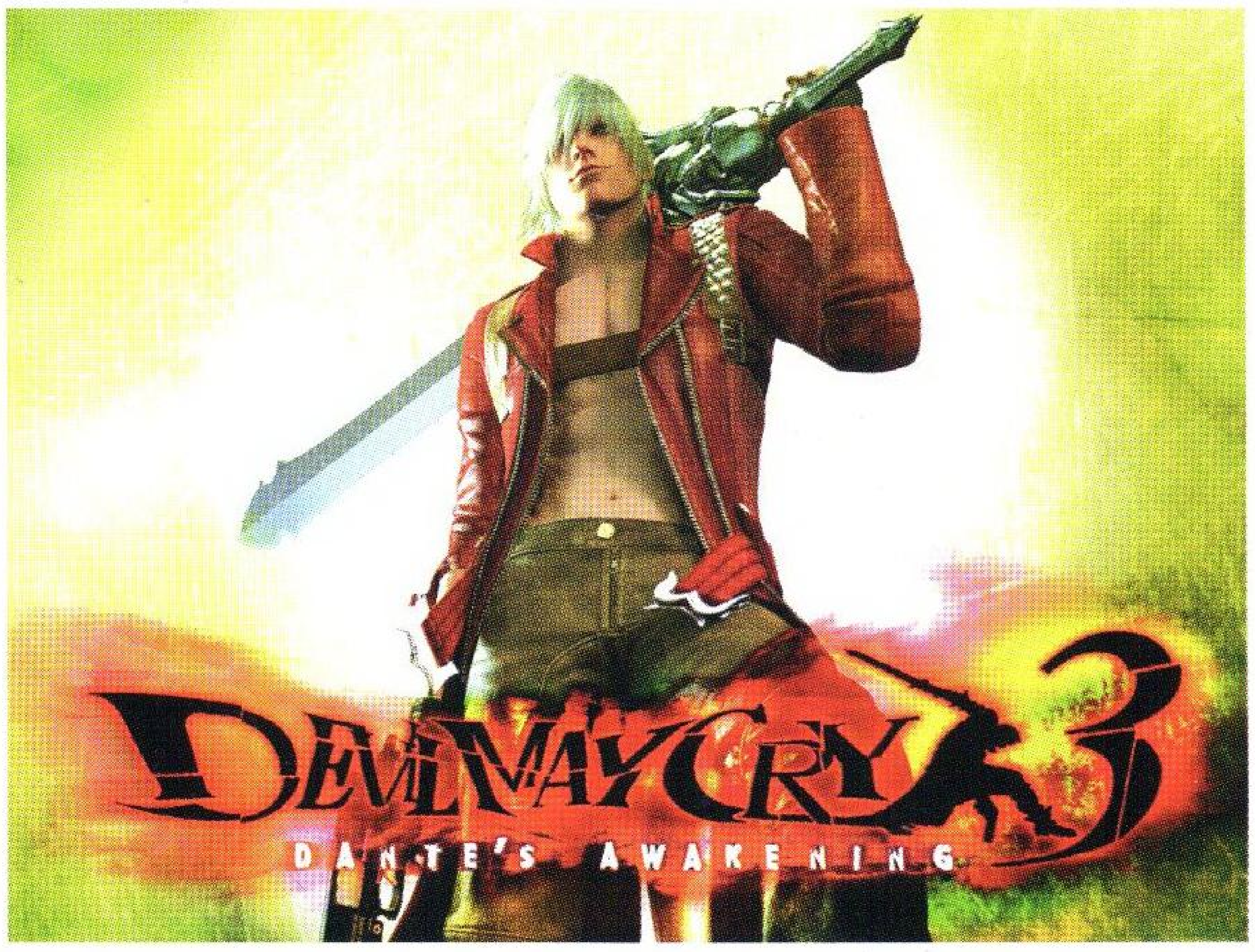
伊津野：在所谓的“限制”中，背景的制作也十分不容易。

田中诚：我是中途加入《鬼泣3》的开发小组的，看了动作场面之后被吓了一跳。主角在以可怕的速度移动着，可是没想到竟然能够制作出跟得上他的背景。因为如果速度跟不上的话，但丁看上去就不是那么帅了。虽然《鬼泣3》中也出现了恶魔，不过并不是像《生化危机》中那么恐怖，我一直都尽量不让游戏的整体氛围过于阴暗。尽管制作的时间不足，我也尽量要做到这一点。

田中：说来音乐也是本作中的重要元素之一。特别是这种动作游戏，音乐就显得更加重要。参与了音乐制作的柴田真是个天才，其实他的天才本质早在《鬼泣3》之前就已经体现出来了，他所制作出来的音乐也非常符合游戏的意境。

柴田徹也（以下简称“柴田”）：我是从《鬼泣2》开始加入到制作小组中的，在构思《鬼泣3》的音乐时，一直想要做出那种类似歌剧的东西。我创作出歌词后还特地去美国寻找乐队，功夫不负有心人，最后终于让我找到了一个很棒的乐队并进行了录音。关于音效也都是由获得过奥斯卡最佳音响效果奖的人来制作的，可以说我对音响效果是十分重视的。（注3）

田中：虽然我们的资金规模比较小，可是在制作方式上却是向好莱坞的电影靠拢的。虽然说了很多次，但是我还是想说所谓“各司其职、精诚合作”，我们可以做到最好，因为我们这个团队中的成员既可以独当一面也能够通力协作，所以《鬼泣3》才得以制作完成。



“《鬼泣》系列”还在不断地进化中……

田中：提起续篇的制作，虽然大家都很有动力，不过我还是觉得会很辛苦，而且还会有很大的压力，因为我们绝对不会制作千篇一律的东西。我觉得我们可能会先制作一些其他的东西，然后自然地想到“哦，差不多该做《鬼泣》的续作了吧”，这样才是最佳状态。（笑）

伊津野：即便你把那些制作人员都抓起来，我觉得他们也不会说那样的话吧。（笑）不过《鬼泣3》终于是制作完了，在制作的过程中我也很高兴，现在也会时不时地回想起那段日子。《鬼泣3》的制作成员中有很多人好像都得了“油尽灯枯症候群”这种病症。（笑）不过现在可以说的是《鬼泣4》（注4）可能会由原班人马来进行制作。像《鬼泣》这样的游戏，不先将设定确定下来是无法进行下一步工作的，现在就是做决定的阶段。《鬼泣4》在内容上会更加充实，但是风格却不会改变。虽然十分辛苦，但是我们会坚定信念、绝不动摇，保证做出趣味性十足的作品。请各位拭目以待。



注释：

1、《魔界村》
1985年发售的动作游戏，主角为骑士阿瑟，他为了救出被大魔王掳走的公主而在魔界展开了冒险。由于这款游戏有着超高的难度和精彩的设定，所以得到了很多玩家的支持，之后成为了系列化作品。2006年，PSP上发行了系列最新作《极魔界村》。

2、神谷先生
指的是曾经制作过《生化危机》、《鬼泣》、《红侠乔伊》等热门作品的神谷英树。

3、十分重视音效
包括《鬼泣3》的主题曲《Theme Song “Devils Never Cry”》等在内的诸多配乐都是由Hostile Groove乐队的Shawn McPherson等来演绎的。另外负责《鬼泣3》音效制作的Soundelux Design Music Group曾为《最后的武士》、《杀死比尔》等多部电影配过音效，而且就任管理职务的Peter Zinda曾由于电影《空军一号》而获得过“奥斯卡最佳音乐效果奖”。

4、《鬼泣4》
“《鬼泣》系列”在次世代主机上正在开发中的最新作品，制作人是制作过《生化危机4》、《战国BASARA》、《杀手7》等作品的小林裕幸，因此本作也备受瞩目。



《鬼泣3》制作人访谈

代表参与《鬼泣3》制作的各个公司的三位制作人在这里会从制作人的视角来为大家讲述制作时的趣闻轶事，以及各自对游戏制作的心得。

三位制作人

《鬼泣3》的制作采用了一种在游戏界极为罕见的制作方式。用Capcom公司田中先生的话来说就是“接近电影的制作方式”，在实际制作过程中这种电影手法是怎么落实在游戏上的呢？又是如何体现出来的呢？负责游戏开发的Capcom、制作CG影像的Links、还有担任协调整体工作的just Cause的三位制作人将为大家讲述其中的秘密。

田中刚（以下简称“田中”）：这次的制作人阵容真的很有趣，我们每个人都制作过很多种东西，并有着丰富的经验。筱原先生曾制作过游戏和CD设计，柴田先生参加过电影制作和摄影，我自己也编写过杂志和书籍。

筱原伸治（以下简称“筱原”）：我在参与游戏制作之前还做过很多其他的工作。还有段时间我想制作电影，还读了专门的电影学校，后来发现“没法靠电影混饭吃”。（笑）然后我还在广告公司找了份工作，还曾经在音乐事务所设计过CD的封套等等。之后在Human公司参与了游戏制作，其间还以自由人的身分做过各种各样的工作，并一直走到现在。

柴田拓也（以下简称“柴田”）：我原本也想制作电影，可是后来发现电影并不是轻易就能制作出来的东西……因此我和老朋友鲁本组成了一个公司，我们的业务就是向那些电影公司、制作公司以及游戏公司提出电影和游戏的企划，这也成了我和Links合作的契机。

与Links的合作

Links和《鬼泣3》制作小组第一次合作的作品是《鬼泣2》，也是在这部作品中Links开始担任演示影像的动作捕捉工作。田中先生对Links的工作态度有十分深刻的印象，在《鬼泣2》电视广告拍摄期间与他们再次合作之后，从此二者之间的关系变得更加密切。

田中：好像就是在《鬼泣2》临近制作完毕的时候吧，那个时候就已经决定要制作《鬼泣3》了。

筱原：应该就是那个时候，从Capcom那边传来了消息，他们问我：“CG影像和演示影像能不能一起进行制作啊？”

田中：老实说，想要让开发者专注于游戏，最好的办法就是掌握关于游戏的各个细节，特别是演示影像这种和游戏有着重要联系的东西，所以我认为从游戏企划开始就一起进行制作会比较好。其实从企划开始可以一起制作的东西不仅仅是演示影像和CG影像，还包括在各种展会上公开放映的影像以及广告等，这些东西都可以看作是游戏制作工程的一个环节。

筱原：对我们来说这次可以以理想的形式参与到游戏的制作中。以前的工作都是客户自己制作分镜构图和剧本，然后一下子扔在我的面前说“请将这个做成CG影像”，几乎都是这种工作方式。但是这样制作出来的CG影像都存在很多BUG，虽然可以进行修改，但是这就需要在制作工作之外花费更多的时间。像这次从企划、剧本制作阶段就参与其中，我们可以有效地避免这个问题，而且能够保证更好的质量。

田中：在制作开始时，大家为了编写剧本而住在一起，通常情况下是只有社内的人员能够参加，可是我们以下村导演为首的外部制作小组也一并加入了进来。

筱原：当游戏发售之后，我们偶尔也会买一套回去玩，玩的时候经常会发出“啊，我们制作的影像原来是这样的游戏啊，而且还使用了这样的场景啊”。（笑）

三人的相会

由制作《鬼泣3》的关键性人物——柴田和鲁本创立的just Cause，正如前面提到的那样，原本是一家以制作企划为主要业务的公司。可是自从拥有无限可能性的just Cause与Links相遇之后，对《鬼泣3》小组来说就成了必然的存在。

柴田：我最初与Links合作的契机就是给他们提出游戏制作的企划，当时我和鲁本正在寻找专门的动作演员和演技比较好的演员。鲁本也是一名动作演员，我与香港电影界也有一些联系。

筱原：我们最初的合作是《生化危机 逃出生天》中的动作捕捉，那时的动作演员还是日本人……但是摄影的时候动作与声音就会变得不协调。

田中：《生化危机 逃出生天》和《鬼泣3》都是日本制作的游戏，但是角色却是外国人，又因为设定上还有恶魔和人类的混血，不协调也是正常的。可是如果启用外国演员的话，在预算以及制作进度方面就会有很大的风险。与日本国内不同，在美国等国家，演员所属的演艺机构发展得十分完备，不仅演出契约金很高，出行必须要飞机头等舱，住宿一定要三星级以上的酒店，工作的时间一定要事先作出明确计划等等。



株式会社Capcom

《鬼泣3》制作人

田中刚

统括整个《鬼泣3》制作小组的制作人。曾经做过杂志和书籍编辑的工作，大概6年前加入Capcom。之后曾担任过《鬼泣2》、《怪物猎人》、《怪物猎人G》、《怪物猎人 携带版》、《怪物猎人2<dos>》等许多热门作品的制作人。而且这次的制作人访谈也是在他的努力下得以成功进行的。

筱原： 因为我在广告公司工作过，对那些事也算是比较了解，所以我和柴田做了很多协商。如果田中提到的那些问题能够解决的话，我还是希望能够找那些专业演员来出演，就这样他很快从洛杉矶带了三个演员过来。

柴田： 有一次鲁本作为工作人员去制作现场，当时筱原先生想要和我们商量一下关于《鬼泣3》的制作，他对鲁本说“喂，我觉得你可以扮演但丁”。其实我从很早之前就觉得鲁本有一张照片和《鬼泣2》封面上的但丁很像，（笑）然后关于试镜的问题我对筱原先生做了详细的报告。

筱原： 在此之前的游戏动作捕捉工作中，动作场面都是由能够胜任的日本人来完成的，表演的部分都是由外国演员来做。可是我一直都觉得这种方法是不正确的，说到电影和电视剧，现在很多的场面都是由演员自己来完成的，所以在游戏中我也想要用相同的方式。能够完成动作场面，又会演戏，更重要的是与但丁很相似的鲁本就成了我理想中的人选。

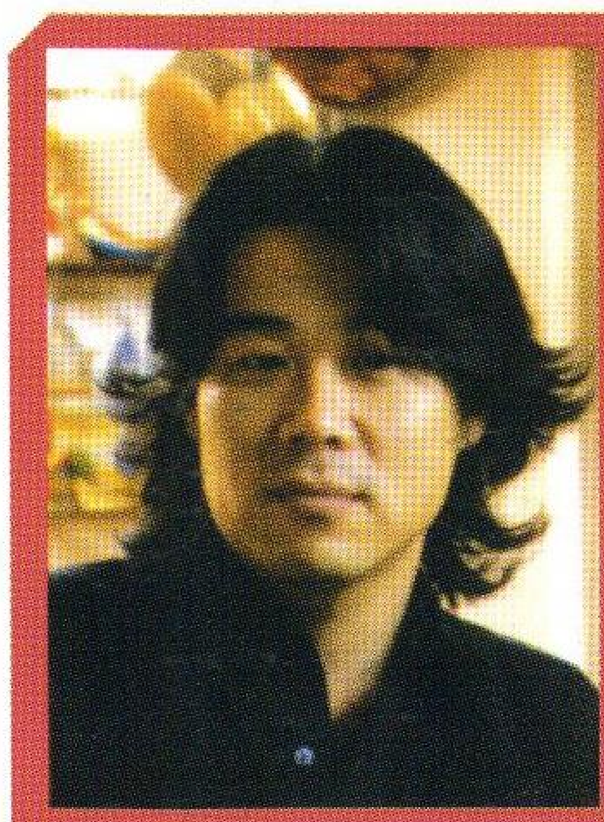
启用下村导演

由于现在《鬼泣3》已经成为热门作品，所以我们可以完全肯定“启用下村导演的必然性”，他的做法也在前文中提到了——类似电影的制作方式。但是在游戏这样一种特殊的媒体中，电影和电视剧的制作手法是不可能完全照搬过来的，这就要求导演必须具备过人的才能和感觉，在其他方面也要有超高的素质。

筱原： 我在和田中先生讨论《鬼泣3》的时候，还曾经和一个公司内部负责动作捕捉的制作人联系过。当时我想找一个人，要求就是年龄最好是20、30岁；懂得实际拍摄，特别是动作片拍摄的强人；容易相处，即便不了解游戏的制作也要能与Capcom的开发人员紧密合作，我问他有这样的人么。他说有一个，然后就把下村导演介绍过来了。说来那个制作人好像和下村导演以及柴田先生在某个游戏制作项目中一起共事过。

柴田： 说到日本的动作片导演，有很多都是个性很强的人。特别是游戏这样特殊的题材，与电影和电视剧不同，必须要选对人才行。下村是个很好相处的人，年轻而且有才干，因此才将他推荐过来的。我和下村曾经合作过，不管工作上还是私下我们的感情都很好，所以我对他也十分放心。

田中： 那个时候下村正在担任电影《CERSUS》（导演：北村龙平/2001年）的动作指导，外界对他的才能和实力也给予了很高的评价，我们在那个时候刚好要找一名动作导演，所以说这次能和下村合作可以说是“缘分”啊。

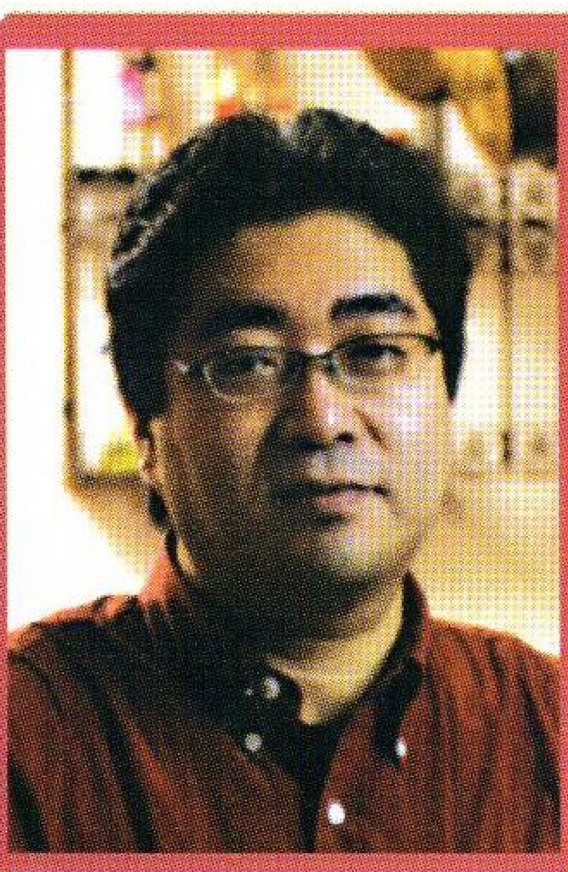


曾独立制作电影，担任过电视台导演，一直希望能够从事电影相关的工作，为日本MTV电视台制作过开场和广告，受到很高评价。后来参与构思动画企划以及各种制作业务，并于2002年成立just Cause。

有限会社just Cause
制作人
柴田拓也

just Cause

由2002年柴田与《鬼泣3》中扮演但丁的鲁本成立的公司。其业务范围十分广泛，涉及电影、游戏、电视台以及网站等所有传媒的企划制作等。并且以日本与香港等亚洲地区为中心，甚至与海外的动作演员和制作人都有着很密切的联系。在《鬼泣3》的制作中海外动作演员的协调等全部事务都是由just Cause负责安排的。



株式会社Links DigiWorks
制作人
筱原伸治

曾从事过电视广告制作、音乐相关的工作，还在游戏制作公司Human参与过PS游戏和N64游戏的背景设计、以及CG影像的制作工作等，有着多种多样的经历以及丰富的经验。他现在的职务是株式会社Links DigiWorks的CG制作人。

Links DigiWorks

在现存的CG制作公司中历史最为悠久。曾在“SIGGRAPH2000”上夺得最优秀奖（鬼武者/Capcom）。其业务不仅仅在游戏方面，还涵盖了电影及电视广告的CG影像制作，可以说是目前日本CG制作公司中的代表。

筱原： 在游戏业界中启用电影导演这种做法可以说是不常见的，但实际上，无论是多么漂亮多么真实的CG影像，很多情况下都是由于编辑方法和剪辑方式不对而把整个片子给毁了。即便是让我们这些负责影像工作的人去做，也会感到无从下手。而且由于硬件机能的强化而导致游戏表现力的上升，游戏中的不足之处就会暴露得更加明显，因此在这方面我们必须要有革新意识。

展望

三人联手启用了下村导演，之后开发小组、下村导演、演员阵容三位一体的游戏制作开始了。在这里要说明的是，这种大制作中所用的手法并非适用于所有的游戏制作。可是他们的合作却无疑引发了更大的话题，使得《鬼泣3》中三方合作的制作方式在今后的游戏制作中取得了很大优势，在此基础上这三位制作人是这么说的……

筱原： 这次虽然能以理想中的形式合作，但因为没有先例，所以在《鬼泣3》中我们和Capcom的诸位也是经过了很多次的实践才渐渐磨合在一起的。我觉得我们这些人随着游戏制作的完成也终于成为了一个整体，因此我总是希望能以这个小组为主力，开发出迎合各种次世代主机表现力的作品来。不过次世代主机的性能都有了飞跃性的提升，“如何做才能使游戏更加完美”也就成了我们的新烦恼，虽然这是个极其奢侈的烦恼，但是恐怕现在很多游戏制作公司都有着相同的感受吧。总之我想以后的游戏制作都不会是只有游戏制作人员单独完成的东西了吧，如果没有演出、影像、音响等多方面专家的齐心协力，游戏就只不过是个拥有华丽的CG画面的东西罢了。

柴田： 我的工作与其说受限于主机的表现力，不如说是被机器的配置所左右。（笑）不过这次《鬼泣3》的工作结束之后，很多游戏公司都发来了“请帮忙安排外国演员”的要求，不过听了刚才我们所说的话就会明白，只有一个良好的协调是不够的。正如筱原先生所说，正因为在一个牢固的集体中，才能切实感受到我们的价值。像《鬼泣3》这样不光是在形式上，我们三人还能够面对面地理解彼此的想法，从而促使整个制作小组产生向上的动力，其中包括Capcom的制作小组、Links的制作小组，还有我们安排的演员、翻译、配音



Links CG制作小组

照片中的就是负责《鬼泣3》CG制作的Links小组，他们都是活跃在第一线的CG制作人员。他们不仅在下村导演的指挥下进行制作，同时也会提出自己的想法。在次世代主机上能否成功的关键，也许就掌握在像他们这样的人手中。

左：坂和亮
中：平尾安代
右：村上雅彰

导演等等。

田中：如果表现力的提升可以单纯地理解为多边形数量的增加，那么我们一定会将全部精力放到多边形的制作上去，可结果并不是那么简单。因此我还是相信“没有金刚钻，别揽瓷器活”这个道理。在这次制作中，我觉得经验的积累和制作小组的确立才是我们最大的收获，不过这对《鬼泣》续篇的制作小组来说真的是个很大的麻烦，因为想做的和能做的几乎都已经被《鬼泣3》做到了。（笑）

“我十分讨厌将工作对外承包给其他公司。”在介绍筱原先生和柴田先生的时候，田中先生说道。也正是因为这样，他们三个人的意识可以超越所谓“公司”的隔阂，在一个更高的阶段融合在一起，他们每个人的意识和目标方向的一致性让人无比地惊讶。这一理念已经不仅仅体现在几位制作人的身上，更加灌注在每个开发人员的脑海中，这并不是一件容易的事情。在所谓客户和外包的关系中，能够让制作组全体人员都意识到每个人都是同一个小组的成员，这才是最重要的地方。以改革意识为开端，继而实践“各司其职、精诚合作”的制作手法，他们就这样把《鬼泣3》带向了成功。



《鬼泣4》制作人访谈

DEVIL MAY CRY 4 CREATOR INTERVIEW



制作人
小林裕幸

《鬼泣4》的制作人，同时也是“《战国BASARA》系列”的制作人。

导演
伊津野英昭

曾经参与过许多格斗游戏的制作，担任了从《鬼泣2》以来系列的导演一职。



新主角和恶魔的右腕会令游戏的乐趣大幅提升？

——首先请谈一下本作的制作理念如何？

小林裕幸（以下简称小林）：由于本作制作在次世代主机PS3上，因此我们考虑在游戏中加入许多新的尝试。主角从但丁变为尼禄，我觉得这是最引人注目的。

——为什么本作的主角不再是但丁了呢？

小林：首先，如果继续把但丁作为主角的话，可能会让新的玩家产生抵触。此外，使用右腕而出现的新技巧，是不能放在但丁身上的。就算我们设定“从本作开始但丁使用能变化的右腕与敌人战斗”，玩家也会产生类似“但丁不就是使用枪和剑华丽地打倒敌人的吗？”这样的疑问。

伊津野英昭（以下简称伊津野）：对本系列的所有玩家来说，《鬼泣3》中但丁的能力已经近乎完美，但是如果将本作作为一个独立的游戏来考虑的话，主角就必须在游戏过程中不断成长才行。但如果但丁的能力比3代结束时还弱，就可能使许多自始至终支持但丁的玩家感到遗憾。

小林：并且从故事上来说，我们也不能将本作的时间设定在3代之前。

伊津野：“因为但丁还太年轻，所以他最初时能力很弱”——这样的设定已经行不通了。如果将3代中的动作或者攻击技巧的数量进行削减的话，也一定会引起玩家的不满。所以，我们才觉得继续用但丁做主角比较困难。

小林：因为本作是次世代机PS3的作品，所以我们必须着重对待。

伊津野：有不少新的玩家正慢慢地接触这个系列，所以如果继续将拥有大量复杂动作的但丁作为主角的话，他们也许会从一开始觉得这款作品太复杂而玩不下去。我们想让更多的玩家接触本作，这点也是我们将尼禄设定为主角的最大理由。

——尼禄以及他的右腕是基于什么而设计出来的呢？

伊津野：“恶魔的右腕”这一设定，是我们还在企划阶段时就已谈到了的。当时觉得很酷，名字很响亮，所以就采用了。当然了，为何一定要设定为恶魔的右腕，这一点自然和故事有关。

小林：剩下的就是增加游戏中的各种游戏乐趣了。因为增加了“右腕”这一设定，主角尼禄不仅可以使用枪和剑，还能够使用新的“恶魔”。

伊津野：枪和剑仅仅是射程不同，只能进行攻击，在游戏中也只能作为攻击敌人的道具而已。所以这一次就增添了我们很想加入的抓技和投技。迄今为止，战斗中只有攻击和回避这两种选择，但是在抓技和投技加入以后，玩家们的选择也会增加。此外，由于以前的武器只有枪和剑，所以我们不能设计出枪剑攻击无效的敌人，但如今这一点也得以改善。由于增加了敌人的种类和机关等等，在我们制作游戏的时候，这些可以选择的要素也增多了。



多亏了右腕的存在，游戏的乐趣增加了

初代发售时带来的冲击，在本作中也能够体验到

小林： 多亏了右腕的存在，考虑如何打败敌人也成为了本作的乐趣之一。

伊津野： 另外，借着这个右腕，我们还打算加入一些颠覆系列系统的要素进来。当然，我们并不是打算改变整个游戏的风格，而是在系列的基础上加入更多的游戏性。我想玩家们也能够从本作中体验到六年前初代发售时所带来的冲击和震撼。

小林： 去年东京游戏展中所展出的不过是本作的序幕。不过，在会场上所放映的影像已经很好地表现出了尼禄的内心世界。从外表来看，虽然有种既帅又酷的感觉，但同时也表现出了热血男儿的气概。

伊津野： 尼禄总是粗话连篇，还一副讨人厌的相，这些和性格相关的东西也都在影像中表现出来了。



小林： 影像和动画等等也是表现角色内心和性格的一种手法，所以我们花了不少工夫。

本作中但丁的登场，也是为了照顾老玩家吗？

——本作中但丁也有登场，这是出于何种考虑呢？

小林： 但丁不出来的话，玩家肯定会很失望的，所以我们还是让他登场了。但丁的人气很旺，并且许多人都认为《鬼泣》就等于但丁，所以我们让他以一副老练沉着的形象登场。但丁一直作为恶魔猎人与恶魔战斗着，而本作的尼禄则以教团骑士的身分和恶魔战斗着。两人与恶魔战斗的目的不仅不同，并且专家和新人之间也存在着年龄差。因此这两人之间各方面的对比也显得格外容易。

伊津野： 尼禄对于但丁的事情一无所知，这一设定也使游戏中对但丁的介绍变得更加容易。

小林： “那家伙是谁？”可能会出现这样的疑问吧。

伊津野： 这一点对于从本作开始初次接触该系列的玩家来说，恐怕也是一样的吧。而尼禄慢慢理解认识但丁的过程，也正是玩家们在游戏中慢慢理解认识但丁的过程。

小林： 在玩过本作后，再回过头去玩以前的作品，也是很有意思的吧。“啊，原来但丁是这样度过人生的啊。”

凭借PS3的强大机能而再度进化的《鬼泣》

——在PS3这样的次世代主机上制作游戏，制作过程中有没有什么令人在意和震惊的地方呢？

小林： 影像的美丽程度。如果没有PS3这么强大的机能的话，恐怕游戏的画面会显得非常粗糙吧。另外，这一次不光是城内和夜晚，蓝天下的战斗场面也包含其中，这是只有在PS3这种次世代主机上才能实现的。天空和港湾这些蓝色基调的场所也表现得非常华丽。我们对背景的新鲜感要求也是非常高的。

伊津野： 明明是《鬼泣》，却在这种场景下战斗吗？——这类惊叹想必也会很多吧。

小林： 从企画阶段开始考虑的要素，如今一一得以实现，PS3的机能确实强大。不过，如何才能在如此华丽的绘图中保持角色平滑流畅的动作，这一点我们一直在考虑着，每天都很辛苦呢。

伊津野： 使角色们流畅地做出各种动作，我觉得是制作游戏时必须做到的。玩家在游戏杂志上看到的游戏画面都是静止的，不管实际上角色的动作是好是坏都看不出来，所以我们更要从基本的动作部分和其他游戏一决胜负。

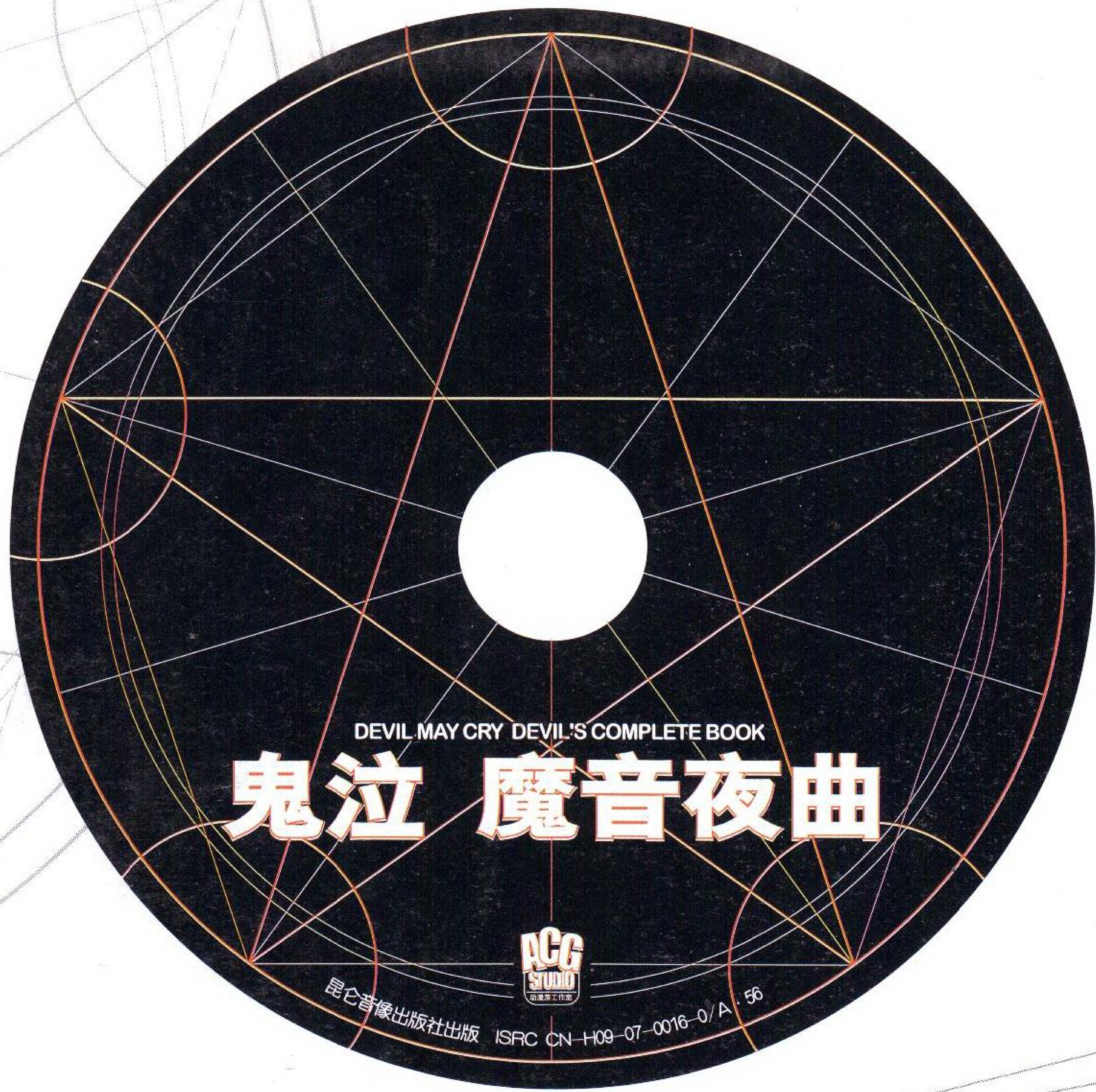
小林： 即便如此，画面也必须要做得华丽才行。我们要尽量在各方面都保持极高的品质。

——最后，请向各位读者谈一下本作的优点吧。

小林： 我们正在制作一款只有在次世代主机上才能完成的动作游戏。而玩过本作的人一定会觉得买PS3太值了。所以，等游戏发售以后请大家一定要买啊，并且请好好体验一下这款前所未有的动作游戏吧。

伊津野： 本作绝对不会辜负玩家的期待，一定让大家玩个痛快。请静心等待发售的那一天吧。





DEVIL MAY CRY + DEVIL'S COMPLETE BOOK

01	Let's Rock! (Title)	DEVIL MAY CRY	00:19
02	EV-01 (Opening)	DEVIL MAY CRY	03:15
03	Pubic Enemy (Regular Battle 1)	DEVIL MAY CRY	02:50
04	Red-Hot Juice (Phantom Appearance ~ Battle)	DEVIL MAY CRY	02:17
05	Super Ultra Violet (Nelo Angelo Appearance ~ Battle Ver.3)	DEVIL MAY CRY	03:45
06	The Theme of Eva (Eva's Theme)	DEVIL MAY CRY	01:20
07	ST-09 (Underworld Temple)	DEVIL MAY CRY	01:59
08	The Theme of Trish (Trish's Theme)	DEVIL MAY CRY	01:34
09	Dante & Trish ~ Seeds of Love (Staff Roll)	DEVIL MAY CRY	04:03
10	Pillow Talk Again (Ranking Ver.2)	DEVIL MAY CRY	02:14
11	Dance With Devils	DEVIL MAY CRY2	01:34
12	Wings of the Guardian (Lucia Battle 1)	DEVIL MAY CRY2	02:17
13	Faithful Servant (Furiataurus Battle)	DEVIL MAY CRY2	03:02
14	Realize, Regret…Resolution	DEVIL MAY CRY2	01:53
15	Cry for the Moon (Arius Battle)	DEVIL MAY CRY2	03:46
16	Sacred Tears	DEVIL MAY CRY2	01:32
17	Ragnarok (The Despair Embodied Battle)	DEVIL MAY CRY2	04:02
18	Total Result	DEVIL MAY CRY2	02:35
19	Prologue (Prologue)	DEVIL MAY CRY3	01:48
20	Dante's Office 7 Hells Battle	DEVIL MAY CRY3	02:11
21	Vergil Battle 2	DEVIL MAY CRY3	05:30
22	Divinity Statue	DEVIL MAY CRY3	03:50
23	"Devils Never Cry" (Staff Roll)	DEVIL MAY CRY3	05:19
24	Total Result (Total Result)	DEVIL MAY CRY3	02:48

DEVIL MAY CRY
DEVIL'S COMPLETE BOOK

ACG STUDIO
动漫游工作室

鬼泣 恶魔全书

未公开初期稿赏析

武器＋敌人＋角色图鉴一览/制作人秘闻访谈
官方经典插画收录/游戏场景及设定画鉴赏

ISBN 7-88618-044-5

本手册随盘附赠不能单独销售
鬼泣光盘定价：25元

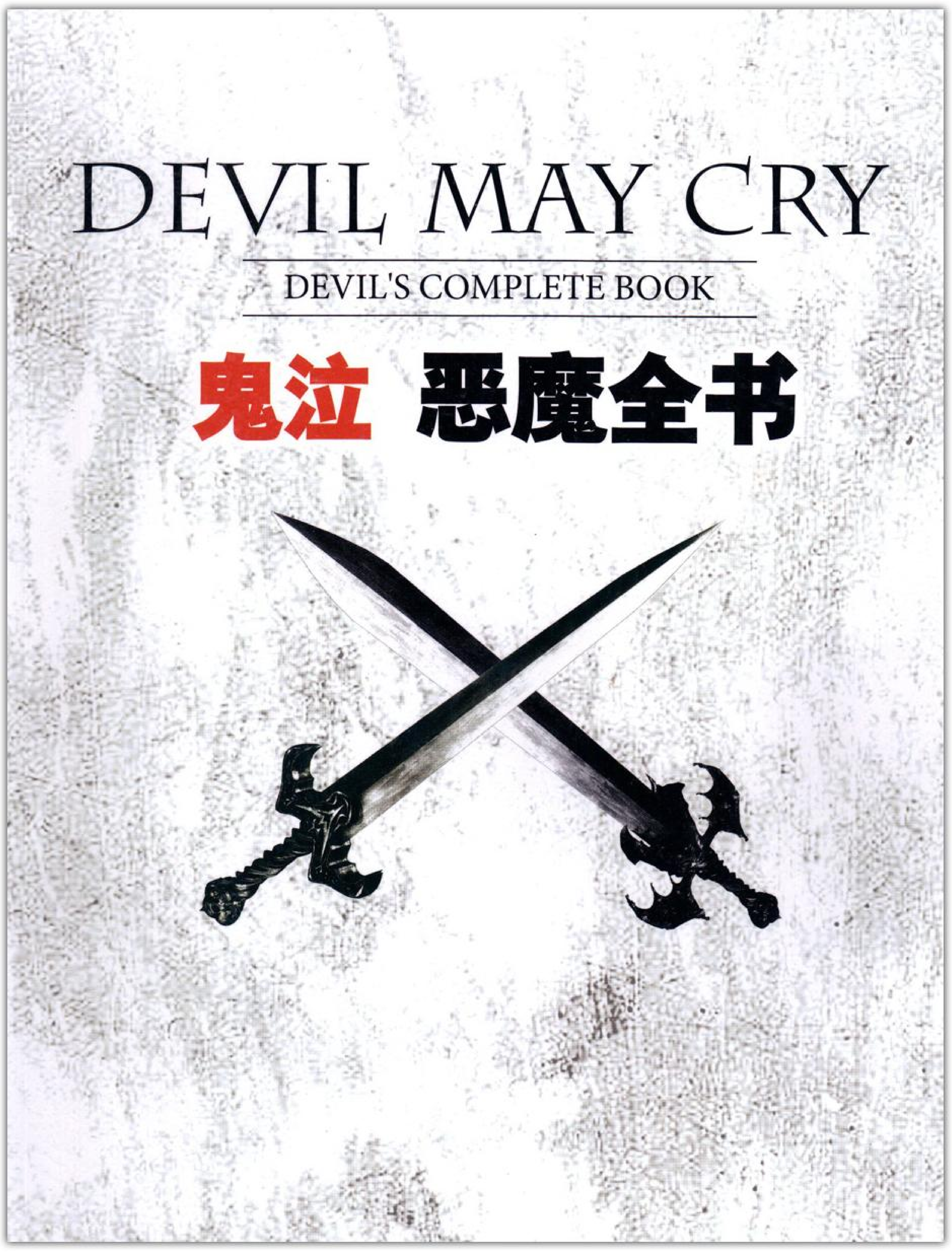
DEVIL MAY CRY DEVIL'S COMPLETE BOOK
鬼泣 魔音夜曲

DEVIL MAY CRY
DEVIL'S COMPLETE BOOK

ACG STUDIO
动漫游工作室

ISBN 7-88618-044-5
9 787886 180446 >

本手册随盘附赠不能单独销售　鬼泣光盘定价：25元



[动漫游工作室][2007] 鬼泣·恶魔全书
[ACG Studio][2007] Devil May Cry: Devil's Complete Book

扫描 / 豌豆白菜
PDF / fiammanda
本扫图版权归原作者或出版商所有，仅供爱好者观看或收藏，切勿用于商业用途。
若因二次传播引起法律问题，扫描者与制作者概不负责。